

ASOLI
2,99
EURO

La rivista per PLAYSTATION 3, PS2 E PSP più venduta in Italia!

#50

Anno V - N° 2 (50) • Febbraio 2010 • Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99
Rivista + Play Generation Games N.8 a € 9,99 in più
Rivista + Play Generation Plus N.7 a € 4,99 in più

GUIDA ALL'ACQUISTO

CHE COSA
MI COMPRO?

150
GIOCHI
PROVATI PER TE

Play

Generation

» GIOCATO

BIOSHOCK 2

Tramada da Oscar e giocabilità stellare: immergiti nello sparatutto più avvincente!

» SPECIALE

IL FUTURO È IN 3 DIMENSIONI

Le migliori TV per tutte le tasche, e la tecnologia 3D nei videogiochi

» REPORTAGE

I GIOCHI DEL 2010

Scopri tutti i titoli da tenere d'occhio nei prossimi mesi!

GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3



32
PAGINE

2 GUIDE
COMPLETE!

BAYONETTA

ASSASSINS
CREED II

Da conservare nella custodia del gioco!

ESCLUSIVA
ASSOLUTA!

FINAL FANTASY XIII

Abbiamo provato con i creatori della saga la versione europea del GdR più atteso!

LE ULTIME NOVITÀ

Bayonetta • Darksiders • Dark Void
Army of Two: Il 40° Giorno • Astro Boy
Dynasty Warriors Strikeforce • Invizimals

IN ARRIVO

Kane & Lynch 2: Dog Days • Tony Hawk RIDE
Yakuza 3 • Way of the Samurai 3 • Heavy Rain
BlazBlue • No More Heroes: Heroes' Paradise

EDIZIONI
MASTER
www.edmaster.it



Pagina mancante (pubblicità)



SPECIALE TV e 3D. Non hai ancora uno schermo HD? Ecco alcune dritte per entrare nel mondo dell'alta definizione. Con un occhio al futuro...

RECENSIONE Bayonetta. Cosa succede quando una irresistibile quanto esagerata protagonista incontra l'azione più stylish?

RECENSIONE Darksiders. L'Apocalisse è iniziata. Ed è anche finita. E si sono scordati di invitare Guerra. Lui non è molto contento. Ma proprio no.

SOMMARIO

Play generation

EDITORIALE SI FA PRESTO A DIRE "FINAL"

Sembra passato un sacco di tempo. Beh, forse perché **È** passato un sacco di tempo: tredici anni fa, in un giorno di novembre come un altro, arrivava anche in Italia *Final Fantasy VII*. Il primo capitolo a degnarsi di apparire in Europa per una saga già ultrapopolare in Giappone e moderatamente famosa anche negli USA (sia pur con una numerazione dei capitoli tutta incasinata, a causa di alcuni salti). Gli smanettoni dell'epoca, preallertati dalle riviste, aspettavano la rivoluzione. La massa di videogiochi all'oscuro non sapeva ancora cosa si sarebbe abbattuto sui suoi televisori. E rivoluzione è stata: *FF VII* ha reso quello che era un genere assolutamente di nicchia dalle nostre parti, il Gioco di Ruolo, un fenomeno di costume. Ha etichettato quella che poi sarebbe diventata Square Enix (all'epoca Squaresoft) come un'azienda simbolo di un certo modo di fare videogiochi. Ha trasformato milioni di giocatori in ragionieri attenti a soppesare materia, evocazioni e l'opportunità di andarsi a cercare, con aria da bulli, qualche altro scontro casuale per salire di livello. Tredici anni più tardi, le fantasie finali di Square Enix continuano a far sognare legioni di appassionati. Giovani virgulti del videogioco, cresciuti a pane e *Kingdom Hearts*, ma anche aficionados della sacra arte videoludica più stagionati, che della serie sono fan ormai da un pezzo. Tredici anni, come tredici è il numero del nuovo *Final Fantasy*, appena uscito in Giappone e pronto a planare a marzo anche nella tua PlayStation 3. Poteva, la tua rivista preferita, evitare di celebrare come si deve un evento di tale portata? Beh, oggettivamente poteva, che non ci costringeva nessuno. Ma visto che vi vogliamo bene, abbiamo mandato una nostra redattrice d'assalto direttamente a Tokyo, per parlare con gli sviluppatori e provare, in esclusiva totale-globale-assoluta, il gioco nella sua versione europea. Che qui mica stiamo a pettinare i Sackboy. Love & Peace, gente. **►**

Alessandro Apreda



PAGINA
10

IN COPERTINA Final Fantasy XIII

Direttamente da Tokyo, il primissimo assaggio della versione localizzata del GdR più atteso dell'anno.

» ULTIMISSIME 04

» REPORTAGE

Final Fantasy XIII 10

I Più Attesi del 2010 18

Pulp Games 38

TV e 3D 78

» RECENSIONI 43

PS3

Army of Two: Il 40° Giorno 56

Bayonetta 44

Darksiders 50

Dark Void 54

Dynasty Warriors: Strikeforce 58

Lego Indiana Jones 2 59

PS2

Astroboy 60

PSP

Astroboy 60

Disgaea 2 63

Invizimals 62

Lego Indiana Jones 2 59

Tekken 6 64

» PLAYSTATION STORE 72

» ZONA PS2 76

» A CONFRONTO 88

Bayonetta VS DMC 4

» LINEA DIRETTA 94

» GUIDA ALL'ACQUISTO 98

» IN ARRIVO

Dante's Inferno 108

Heavy Rain 110

Tony Hawk Ride 112

Way of the Samurai 3 106

» TEMPO LIBERO 113

■ Heavy Rain è un'avventura noir incentrata sui delitti del misterioso "assassino degli origami".





Nuovi guerrieri sul ring di PS3!

ARRIVA DAGLI AUTORI DI *GUILTY GEAR* LA SFIDA A *STREET FIGHTER IV*

Lo sappiamo, l'ultima incarnazione dello storico picchiaduro Capcom, *Street Fighter IV*, è bellissima, sia da vedere che da giocare. Pare che però siano in arrivo alcune validissime alternative: Arc System Works è al lavoro sul successore spirituale di *Guilty Gear*, una serie che da anni delizia i "picchiaduristi" dal palato più fine con la sua grafica in alta risoluzione, musica progressive-metal e una giocabilità frenetica. *BlazBlue: Calamity Trigger* ne mutua il collaudatissimo sistema di combattimento e la delirante caratterizzazione dei personaggi. Parlando del cast, la prima cosa che si nota è come sia composto da "soli" 12 personaggi: va detto però che i picchiaduro a incontri raramente si valutano "a peso", e che, trattandosi di un genere strettamente legato alle sfide multiplayer, la scelta di rendere più folto il cast spesso si paga con gravi problemi di bilanciamento. Nel caso di *BlazBlue*, grazie alla grandissima esperienza di Arc Sy-

stem, la scelta di limitarsi a 12 personaggi porta a scontri sempre molto bilanciati e, di conseguenza, a una longevità del gioco molto, molto lunga. Il sistema di combattimento del titolo Arc attinge a piene mani dai suoi illustri predecessori, ora aggiungendo alcune caratteristiche, ora limandone altre. Oltre ai tre attacchi base, di crescente potenza, ciascun personaggio avrà a disposizione i Drive Attack. Si tratta di mosse particolari come, ad esempio, spadate in grado di congelare l'avversario o colpi che risucchiano l'energia. Non mancheranno le classiche supermosse, denominate Distortion Drive, e gli Astral Finisher, colpi talmente devastanti da uccidere istantaneamente il malcapitato avversario, ma che, per esigenze di bilanciamento, richiedono condizioni particolari per essere utilizzate. ◉

■ Il design dei personaggi è molto vicino a quello dei protagonisti di *Guilty Gear*. Gli sprite 2D in alta risoluzione sono splendidi.



■ **Bang** è il ninja di turno. Veloce, dotato di molte tecniche, ma poco potente. È uno dei favoriti redazionali.



■ **Purtroppo in Europa non arriverà** la special edition americana. Un peccato, visto anche il ritardo.



■ **Gli sprite dei personaggi sono stati modellati tutti in 3D**, e poi "ricalcati" per ricavarne gli sprite 2D in alta definizione. Un lavoro certosino.



■ **12 personaggi potrebbero sembrare pochi**, ma fidati, ci vorrà una vita per impararli a usare tutti.



■ **Jin ha il potere di congelare i propri avversari** usando i suoi Drive. Sub Zero aveva più stile, però.

IL TERMOMETRO



↑ L'EDIZIONE SPECIALE DI GOD OF WAR III

Una volta tanto, in Europa avremo un'edizione speciale più completa di quella americana. Oltre alla trilogia completa (con i primi due episodi in HD), avremo materiali extra e colonne sonore... e il tutto sarà contenuto in uno scrigno!

↑ INVIZIMALS ED EYEPET

Hanno rappresentato due sorprese, nonché due titoli da top ten nelle vendite del nostro paese. Appare evidente che anche l'utenza più giovane gioca con le console Sony.

↑ IL MISTERO DEL MOTION CONTROLLER

Sony ha annunciato il lancio del nuovo controller nel mese di marzo, ma finora non abbiamo visto niente di niente. Ma sarà vero?

↓ CAPCOM RITARDA L'USCITA DI TUTTI I SUOI TITOLI...

Data la concorrenza spietata (*God of War*, *FF XIII*...), Capcom ha confermato il ritardo dei suoi titoli fino al prossimo anno fiscale, che inizia il primo di aprile. Dovremo aspettare, per *Lost Planet 2*, *Super Street Fighter 4*, *Dead Rising 2*... che rimangono senza data d'uscita certa.

↓ UN NUOVO MODELLO DI PSP IN ARRIVO?

In un annuncio ufficiale nella rivista inglese MCV sono comparse delle periferiche compatibili con una sconosciuta PSP 4000. Siamo forse di fronte a una PSP 3000 con 16 giga di memoria? Non ci sono versioni a sufficienza?

↓ BAYONETTA SU PS3

Il gioco ci ha stregati, ma la scelta di far realizzare la versione PS3 a SEGA e non a Platinum Games ci ha regalato tempi di caricamento infiniti e problemi grafici. È un vero peccato.



ULTIMA ORA

» RUMOUR PS3

INFINITY WARD CAMBIA REGISTRO?

Dopo le voci secondo cui Infinity Ward non avrebbe intenzione di proseguire la serie *Modern Warfare* perché impegnata in un nuovo, segretissimo progetto, ne arrivano altre secondo cui la nuova impresa dello studio californiano potrebbe essere un titolo online di massa. A quanto pare, infatti, IW starebbe assumendo personale proveniente da Sony Online Entertainment, uno dei quali si vocifera sia il Lead Designer di *Everquest II*, e starebbe chiedendo la consulenza di alcuni membri di Blizzard, lo studio responsabile di *World of Warcraft*. ●



» ANNUNCIO PS3

PLATINUM GAMES NON SI FERMA MAI

Dopo l'uscita di Bayonetta, lo studio nipponico Platinum Games, composto da alcuni dei geni di Capcom e Clover, ha già in cantiere un nuovo titolo, che verrà svelato a breve sulla homepage dello studio (www.platinumgames.co.jp), sulla quale al momento di andare in stampa appare solo un conto alla rovescia... ●



» ANNUNCIO PS3

EZIO VIVE ANCORA

Nell'annunciare il suo programma per l'anno fiscale 2010-11, Ubisoft ha dichiarato di avere in cantiere un nuovo titolo della serie *Assassin's Creed*. Il portavoce della casa franco-canadese Michael Beadle ha confermato anche che il gioco segnerà il ritorno di Ezio, il protagonista di *Assassin's Creed II*. E non finisce qui: a quanto sembra, il titolo sarà il primo all'interno della serie a offrire modalità multiplayer online. Resta sintonizzato, perché nuovi dettagli sono probabilmente in arrivo. ●



SPLATTERHOUSE PS3 NAMCO BANDAI AZIONE AUTUNNO

La bestia dietro la maschera

SPLATTERHOUSE ANNEGA NEL SANGUE LA TUA CONSOLE

Namco Bandai ha annunciato che *Splatterhouse*, classica serie arcade che ha mosso i suoi primi passi nel lontano 1988, si prepara a fare il suo ritorno a fine 2010 con un capitolo per PS3. *Splatterhouse* ti metterà nei panni di Rick Taylor, uno studente universitario che tenta di salvare la sua fidanzata, Jennifer, scomparsa dopo essere entrata nella misteriosa casa del dottor West. Rick potrà contare su una misteriosa maschera in grado di trasformarlo in un colos-

so assetato di sangue e violenza. Il sistema di combattimento promette di offrire notevoli possibilità, permettendoti di smembrare allegramente ogni singolo mostro che dovesse fraporsi tra te e il tuo obiettivo. Per scatenare la tua violenza, però, dovrai aspettare diversi mesi: il gioco è previsto per l'autunno di quest'anno. ●

■ Rick Taylor, il protagonista, viene trasformato in una bestia sanguinaria da una misteriosa maschera.

TRON EVOLUTION PS3 DISNEY INTERACTIVE AZIONE/AVVENTURA FINE 2010

Entra in un videogioco

DISNEY RESUSCITA IL FILM CULT DEL 1982 "TRON" CON UN SEQUEL E UN VIDEOGIOCO

"Tron" è un film di fantascienza che fece scalpore nel 1982 per l'originalità della trama e gli effetti speciali. E adesso Disney torna a rispolverarlo con la tecnologia attuale in un sequel, "Tron: Legacy", in arrivo alla fine del 2010. Il film sarà preceduto da un videogioco per PS3, *Tron Evolution*, che farà da "ponte"

tra i due film. I dettagli certi non sono molti, ma alcuni attori, come Olivia Wilde, hanno già confermato la loro partecipazione al progetto. E noi lo terremo d'occhio. ●



■ *Tron Evolution* si colloca tra gli avvenimenti del primo "Tron", risalente agli anni 80, e il sequel.



La scuola di Hokuto si scatena su PS3

HOKUTO MUSOU HA UNA DATA DI USCITA

Contemporaneamente all'uscita di nuove immagini per il titolo dedicato a *Ken il Guerriero*, Tecmo Koei ha finalmente annunciato una data di uscita precisa, almeno per il mercato nipponico. Il gioco, declinazione in stile *Dynasty Warriors* della saga di *Ken il Guerriero*, arriverà infatti nei negozi del Paese del Sol Levante il prossimo 25 marzo. E, a giudicare dalle immagini, si tratterà di un vero gioiellino, che speriamo di vedere presto anche su questi lidi. ●



■ *Hokuto Musou*, versione post-apocalittica di *Dynasty Warriors*, arriverà nei negozi giapponesi a marzo.



GIOCO PS3

ADDIO ALLA TRADIZIONE

Final Fantasy XIII potrebbe essere l'ultimo GdR di stampo "tradizionale" sviluppato internamente da Square Enix. La dichiarazione arriva nientemeno che dal suo presidente, Yoichi Wada, che ha aggiunto che il team responsabile del kolossal andrà a dedicarsi all'esplorazione di qualcosa di completamente nuovo. ●



ANNUNCIO PS3

EROI DI PIXEL

È stato ufficialmente annunciato l'arrivo in Europa di *3D Dot Game Heroes*, adorabile titolo ispirato ai blocchetti GdR dei tempi che furono. Potrai quindi esplorare direttamente su PS3 un mondo tridimensionale, ma completamente composto da giganteschi pixel, il prossimo mese di maggio. ●

ANNUNCIO PS3

IL PSN SI ESPANDE

Kaz Hirai in persona ha annunciato che a breve i servizi del PlayStation Network si espanderanno al di là dei videogiochi in senso stretto. Utilizzando lo stesso account di PS3 e PSP, sarà possibile usufruire di contenuti speciali a pagamento anche su altri prodotti Sony, come i televisori Bravia e i lettori Blu-ray. ●

ANNUNCIO PS3

GOD OF WAR TRILOGY

A novembre è uscita negli Stati Uniti la *God of War Collection*, un pack per PS3 con i primi due *God of War* in versione HD su un unico Blu-ray. In Europa la collection non è arrivata, ma potrai "consolarli" con *GoW Trilogy*. Si tratta di una spettacolare edizione speciale che includerà le riedizioni dei due titoli, *God of War III*, un artbook e alcuni codici per download, il tutto racchiuso nel Vaso di Pandora. Il prezzo non è ancora confermato, ma per chi vuole avere l'intera trilogia (e giocarla tutta su PS3) è una proposta appetitosa... ●

GIOCO PS3

IL GIOCO MISTERIOSO

Interrogato riguardo al futuro della serie durante un'intervista su *KH Birth by Sleep*, Tetsuya Nomura ha accennato di essere impegnato su *FF Versus XIII*, ma di stare "pianificando qualcosa" di relativo a *KH*, e che "non voglio far aspettare troppo i fan". Cosa avrà voluto dire? Noi un'idea ce l'abbiamo... ●

GIOCO PS3

LE OLIMPIADI INVERNALI SU PS3

È già nei negozi Vancouver 2010, il gioco ufficiale delle Olimpiadi Invernali, quest'anno ospitate in Canada. Offre 14 discipline diverse, un sistema di controllo immediato, diverse visuali e modalità multiplayer. Il gioco è stato sviluppato dalla stessa Eurocom responsabile di *Beijing 2008* ed è pubblicato da Sega. ●



GIOCO PS3

EPICA DA GIOCO

È stato confermato l'arrivo in Italia di *Warriors: Legends of Troy*. Ispirato all'Iliade di Omero, il gioco ti porterà sul campo della Guerra di Troia, declinata nel più puro stile *Dynasty Warriors*. Potrai ovviamente scegliere da che parte stare e giocare online con altri tre amici, in cooperativa o uno contro l'altro. ●



ANNUNCIO PS3

ROCK BAND GREEN DAY

La band Californiana Green Day si prepara a ricevere un capitolo "monografico" della serie Rock Band, previsto entro la fine del 2010. La lista dei brani non è stata ancora confermata, ma saranno indubbiamente presenti le più famose hit del gruppo, tra cui *American Idiot*. ●

ANNUNCIO PSP

PARADISO SEXY SU PSP

Tecmo Koei ha annunciato l'uscita di *Dead or Alive Paradise* per PSP. Non si tratta, però di un picchiaduro, bensì di una raccolta di minigiochi basata su *Dead or Alive Xtreme 2* (uscito nel 2006 su Xbox 360). Le protagoniste saranno, ovviamente, le splendide (e poco vestite) lottatrici della serie, che potrai sfidare a poker, a pallavolo o in diverse altre prove dal sapore decisamente "vacanziero". ●



SBK X PS3 BLACK BEAN GUIDA MAGGIO

Aria di novità in casa SBK

MILESTONE VOLTA PAGINA E RINNOVA LA SUA SERIE A DUE RUOTE

La serie *SBK* ristagnava ormai da troppo tempo, limitandosi a cambiare solo pochi dettagli tra un episodio e l'altro. Quest'anno, però, Milestone trova il coraggio di rompere con una formula ormai collaudatissima e introdurre una lunga serie di novità, che abbiamo potuto apprezzare direttamente in pista. A cominciare dall'aspetto grafico, finalmente vicino al fotorealismo tanto ricercato dai fan. Ma i ritocchi non sono semplicemente estetici: la Carriera

è stata infatti completamente rivista, e invece di calarti nella tuta di un pilota realmente esistente ti permetterà di creare un personaggio e seguire i suoi progressi attraverso tutti e tre i campionati (*Superstock*, *Supersport* e *Superbike*) disponibili, gestendo gli ingaggi con le varie scuderie. Il livello di simulazione sarà ancora più alto, con la pista che si "gomma" man mano che viene usata, ma anche i controlli Arcade sono stati completamente rivisti, offrendo un'esperienza più "leggera" ma non per questo meno entusiasmante di quella della simulazione pura. ●



■ Milestone riporta freschezza a una serie ormai un po' "stagnante".



PARTECIPA ANCHE TU ALLA COMMUNITY DI PLAYGEN



VOCI DAL

Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

TROVA AMICI PER GIOCARE ONLINE!

PLAYER

Ciao a tutti possessori della PS3. Sono membro del clan F&O, iscritto anche alla Federazione Italiana Clan Playstation. Siamo semplicemente ragazzi di tutte le età, che giocano per divertirsi e passare del tempo in compagnia. Il clan è stato fondato per Killzone 2, ma visti i titoloni che sono usciti e usciranno, abbiamo ampliato il sito anche per altri giochi...



PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI. TROVA AMICI PER GIOCARE ONLINE. SCOPRI NOTIZIE E CURIOSITÀ SU



www.playgen.it

FORUM

SCALA LA CLASSIFICA

1. LORD_MIKE - 1354 Trofei - Livello 13 - 43 % - D-hel
2. ANDRE_ALIVE33 - 947 Trofei - Livello 12 - 49%
3. JOHNNY DEPP - 680 trofei - Livello 12 - 20%
4. FRANOVANTA - 708 trofei - Livello 12 - 16%
5. STRISCIASVERDE - 717 trofei - Livello 11 - 43%
6. JIMMIX93 - 614 trofei - Livello 11 - 2%
7. RYONARUSHIMA - 539 Trofei - Livello 10 - 66%
8. GIOBBE94 - 577 Trofei - Livello 10 - 49%
9. GHIMBO - 608 Trofei - Livello 10 - 48 %
10. YGORR - 548 Trofei - Livello 10 - 13%



COMMENTA LA RIVISTA

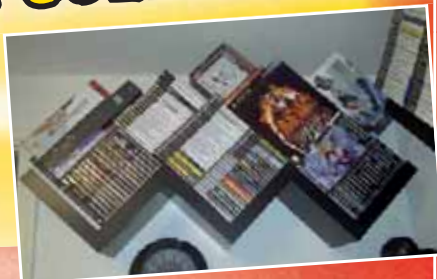
CLAUDIO PANIZZO

Devo ringraziare il signor Ivan Fulco per l'articolo che ha scritto a pag. 48 dell'ultimo numero di PlayGen perché secondo me ha centrato in pieno le emozioni e i problemi che possono creare i giochi virtuali. Adesso che lavoro non più ma quando andavo a scuola (fino a poco tempo fa) dopo aver giocato a un gioco per tutto il pomeriggio, alcune volte mi veniva il rimorso per non aver utilizzato quel tempo magari per studiare per la verifica del giorno dopo e alla sera andavo a letto sapendo che la verifica sarebbe andata male...



METTI IN MOSTRA LA TUA COLLEZIONE!

LA COLLEZIONE DI LUKESKYWALKER è veramente impressionante: una quantità enorme di giochi, molti in edizione limitata...



LA COLLEZIONE DI WRATHCHAOS non è immensa, ma crescerà... e la sua postazione di gioco è veramente notevole!

LA FANTASIA RAGGIUNGE NUOVE VETTE

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジー XIII

La redazione di PlayGeneration mette le mani in anteprima sulla versione localizzata in inglese dell'ultima fantasia di Square Enix.

PS3 GDR SQUARE ENIX 9 MARZO

Final Fantasy XIII è uno di quei giochi che i fan, e ancor più i giornalisti del settore, vedono letteralmente crescere sotto i propri occhi. Ma gli annunci regolari su trama, personaggi e dettagli, gli "assaggi" più o meno cospicui che abbiamo gustato alle varie fiere di settore e la breve ma saporida demo giapponese allegata al Blu-ray di "Advent Children Complete" (in tutta onestà, sarebbe più corretto dire che era il film a essere allegato alla demo) non hanno fatto altro che rendere ancora più spasmodica l'attesa per il vero piatto forte. Non è difficile quindi immaginare con quale stato d'animo siamo volati

fino a Tokyo, con la prospettiva di provare finalmente più a fondo il primo episodio di Final Fantasy in HD. La versione del gioco che abbiamo provato era localizzata in inglese, e nonostante ci sia stato consentito giocare solo la prima parte del gioco (e, credici, staccarci dal pad è stato fisicamente doloroso...) ci ha permesso di farci un'idea precisa del funzionamento del gioco, delle meccaniche principali e dei protagonisti.

Il primo impatto, nonostante si trattasse di scene già presenti nella demo, ci ha letteralmente tolto il fiato, e le sezioni successive non

hanno fatto altro che superare le nostre più rosee aspettative. La bellezza e la ricchezza di dettagli degli scenari, il cui unico difetto era l'eccessiva linearità, era seconda solo al minuzioso design dei personaggi. E non solo dei protagonisti, visto che alcuni dei nemici più "meccanici" sono semplicemente spettacolari, con linee arrotondate che ricordano vagamente quelle delle armature dei Giu-

■ Final Fantasy XIII mostra un ritmo rapido e incalzante già dalle primissime ore di gioco.





■ I personaggi nel gruppo sono sei. La voce che narra gli eventi è quella di Vanille, ma la storia è vista da un punto di vista "corale".

Al contrario di quanto accadeva in altri titoli della serie, i primi minuti di *Final Fantasy XIII* non potrebbero essere più esplosivi.

dici di *Final Fantasy XII* e movimenti fluidi ma deliziosamente "artificiali", che offrono un interessante contrasto con le naturalissime animazioni, ricche di personalità e spesso create tramite motion capture, dei personaggi. Decisamente promettente anche la trama, che, nella parte del gioco che abbiamo provato, ruotava attorno a Serah, la sorella minore di Lightning. Serah è una l'Cie, cioè una persona "marchiata" da una creatura soprannaturale, un fal'Cie, che le ha donato speciali po-

teri in cambio dell'adempimento di un compito, detto Focus. Quando un l'Cie completa il proprio Focus si trasforma in un cristallo, guadagnando, secondo la leggenda, la vita eterna; se invece non riesce a portare a termine il suo compito, diventa un Cie'th, una mostruosa creatura priva di volontà. Considerati "non umani" e nemici di Cocoon, la città fluttuante sospesa sulla superficie del pianeta Pulse, gli l'Cie vengono perseguitati ed esiliati.

Ed è proprio su un mezzo di trasporto carico di esuli diretto verso Pulse che il gioco ha inizio, con Lightning e Sazh, suo vecchio commilitone, impegnati a com-

battere contro i soldati dello PSICOM nel tentativo di raggiungere il luogo in cui si trova Serah e uccidere il fal'Cie che l'ha marchiata. Contemporaneamente, Snow Villiers, promesso sposo di Serah, miracolosamente sopravvissuto a un combattimento contro le truppe PSICOM che ha decimato la cellula ribelle Team Nora, di cui lui era il capo, si lancia anche lui al salvataggio della sua fidanzata. Gli eventi successivi vedono i loro destini intrecciarsi con quelli di Vanille, una misteriosa ragazza che nasconde i suoi segreti dietro una inossidabile (e talvolta francamente irritante) allegria, e Hope, un ragazzino che ha visto sua madre morire davanti ai suoi occhi mentre combatteva al fianco del Team Nora, e che per questo ritiene Snow responsabile della sua morte. Ma il salvataggio di Serah non va esattamente come

»



■ Ciascun personaggio può evocare un singolo Eidolon, che può combattere al suo fianco o lasciarsi "cavalcare" in Gestalt Mode.

Autogestalt
1 Chain Cannons
2 Missile Tetroad
3 Piercing Ray
4 Force Blasters
ALL Galan Salvo Lv. 1
GESTALT MODE

40
32 27
53 30 42 25
51 66 25
26 35 20 35
49

Fabula Nova Crystallis

Final Fantasy XIII è parte di un progetto più ampio, denominato *Fabula Nova Crystallis*, che comprende, oltre all'episodio

“principale”, altri due titoli molto promettenti.



FINAL FANTASY VERSUS XIII Nel corso della Jump Festa è stato mostrato un trailer con una sequenza di gioco. Tetsuya Nomura, inoltre, ha anticipato l'annuncio di un nuovo progetto nel 2010 (chissà di che si tratta...), il che lascia supporre che i lavori su *Versus* siano più avanti di quanto si creda.



FINAL FANTASY AGITO XIII Al momento ci sono poche notizie fresche sul terzo titolo della serie *Fabula Nova Crystallis*, inizialmente previsto su telefoni cellulari ma passato poi su PSP. Le ultime immagini, però, promettono un livello grafico paragonabile, se non superiore, a quello eccellente di *Crisis Core*.



■ In quanto l'Cie, i protagonisti del gioco hanno un Focus, una missione da compiere. Che ci riescano o no, il loro destino non è proprio roseo...



Listen, if we f
it could be us su



■ L'ambientazione del gioco è Pulse, un misterioso pianeta al di sopra del quale fluttua la città di Cocoon.



» sperato: appena raggiunta dai protagonisti, infatti, la ragazza si trasforma in un cristallo, segno che il suo Focus è compiuto, e al termine dello scontro con il fal'Cie Anima tutti e cinque i protagonisti si ritrovano trasformati in l'Cie, con tutto quello che ne consegue. Insomma, al contrario di altri titoli come *FF XII*, che iniziavano un po' in sordina e richiedevano qualche ora prima di “carburare”, i primi momenti di *Final Fantasy XIII* non potrebbero essere più esplosivi.

Accantonate le meccaniche di Final Fantasy XII, il nuovo capitolo offre un sistema ancora diverso: potrai mettere in coda uno o più attacchi, ma per eseguirli dovrai attendere che la barra di azione sia piena. Nella primissima parte abbiamo potuto utilizzare soltanto abilità fisiche, come un attacco standard, una spazzata con la spada di Lightning o le granate di Snow, ciascuna delle quali riempiva del tutto o in parte la barra del turno. La scelta dell'una o

dell'altra dipende semplicemente dalla possibilità o meno di colpire più di un nemico alla volta. Ogni attacco riempie parzialmente un'altra barra, relativa a ciascun nemico, che si scarica se non vengono inflitti danni per un po' e che, quando è piena, manda il nemico in stato di Stagger, rendendolo molto più vulnerabile agli attacchi. Una variabile interessante è rappresentata dall'uso di determinati oggetti, detti Shrouds, da pianificare prima di un combattimento

Un cast d'eccezione

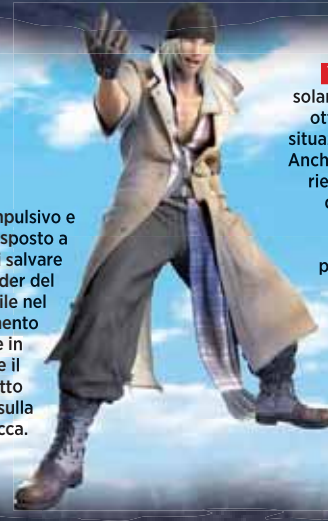


LIGHTNING Un'ex militare, silenziosa e con un carattere d'acciaio. Ha abbandonato il suo vero nome dopo la morte dei suoi genitori. È molto protettiva nei confronti di Serah, di cui non approva il legame con Snow.

SAZH Ex compagno d'armi di Lightning e pilota di aeronavi, è un uomo gentile, prudente e dotato di buonsenso. Il tenero pulcino di chocobo che vive nella sua buffa capigliatura afro appartiene a suo figlio Dajh.



SNOW Impulsivo e irruento, è disposto a qualsiasi cosa pur di salvare la sua Serah. Il leader del Team Nora è abile nel combattimento senz'armi, ed è in grado di modificare il tipo di danno inflitto cambiando le rune sulla sua giacca.



VANILLE Gioiosa, solare, inguaribilmente ottimista anche nelle situazioni più disperate. Anche troppo, visto che riesce a dare sui nervi dopo appena pochi minuti di gioco. Qualcosa nel suo passato, però, non è perfettamente chiaro...





fail our Focus,
uffering like that.



■ Il sistema di combattimento è basato sul Paradigm Shift, che permette di cambiare al volo tattica e comportamento del gruppo.

Dal momento in cui i personaggi acquisiscono i loro poteri speciali, il sistema Paradigm Shift ti aprirà notevoli possibilità tattiche.

per ottenere una varietà di effetti nello scontro successivo, dal semplice aumento delle caratteristiche dei personaggi alla possibilità di diventare invisibili agli occhi dei nemici (anche qui presenti direttamente nello scenario di gioco e, quindi, evitabili, anche se i combattimenti si svolgono questa volta in aree chiuse e la possibilità di scappare è stata

sostituita con quella di ricominciare dall'inizio) per sfuggire allo scontro o, meglio ancora, coglierli di sorpresa guadagnando un attacco bonus.

Le cose si fanno davvero interessanti, però, nel momento in cui i personaggi guadagnano i loro poteri speciali (non ti sveleremo come). Da questo punto in avanti, in-

fatti, potrai utilizzare l'intrigante sistema Paradigm Shift, che dona al gioco una notevole impronta tattica. Ciascun personaggio, infatti, ha uno o più ruoli a disposizione da scegliere in combattimento, come Commando, interamente offensivo, Sentinel, basato su abilità difensive, o Medic, in grado di utilizzare incantesimi di cura. Questi determinano di volta in volta il ventaglio di abilità disponibili per ciascun perso-»

Fantasia di gadget

Come è naturale per una produzione di questo calibro, l'uscita del gioco in Giappone è stata accompagnata da una impressionante quantità di merchandise e gadget di ogni tipo. Tra le "classiche" action figure dei personaggi spicca per livello di dettaglio quella, bellissima, di Shiva (tra l'altro componibile: Styria e Nix possono essere esposte separatamente o incastrate nella loro forma Gestalt). Tra gli oggetti meno convenzionali, ci-

tiamo una serie di energy drink in lattina, il profumo ufficiale di Lightning e una linea di magnifici (e costosi) gioielli in argento ispirati ai ciondoli indossati da Lightning, Snow e Serah, al marchio degli l'Cie e ad altri oggetti presenti nel gioco. Completano il quadro la splendida PS3 in edizione limitata, bianco perla con dettagli in rosa, venduta in bundle con il gioco, e gli accessori per Home da acquistare e far indossare al tuo avatar.



■ Potrai liberamente muoverti negli scenari, e volendo evitare il combattimento o cogliere i nemici di sorpresa



HOPE A dispetto del suo nome, Hope è un ragazzino chiuso e depresso, che accusa Snow della morte di sua madre ma non trova mai il coraggio di affrontarlo direttamente. L'unica a sapere quello che è accaduto è Vanille.

SERAH La sorella di Lightning, nonché promessa sposa di Snow. Trasformata in un l'Cie, è il motore degli eventi della prima parte del gioco, con i protagonisti impegnati a raggiungerla all'interno delle rovine di Pulse.

FANG Una misteriosa l'Cie che si unisce al gruppo dopo aver aiutato Snow a salvare Lightning e i suoi compagni. Di lei si sa molto poco, salvo che proviene da Pulse e che porta lo stesso nome tribale di Vanille (Oerba).

CID Il personaggio "feticcio" presente in tutti gli episodi di Final Fantasy è, in questa sua tredicesima "incarnazione", un giovane l'Cie che prende ordini direttamente dal Sanctum, il governo di Cocoon.



L'evoluzione

Final Fantasy XIII presenta numerose differenze rispetto al suo immediato predecessore, differenze di cui vale la pena trattare brevemente.

AMBIENTAZIONE



FFXIII Ivalice è molto varia: steppe, foreste e deserti, ricchi di dettagli e di vita, si alternano a popolose città come Rabanastre e a spettacolari rovine.



FFXIII Scenari magnifici e dettagliati, ancora di più grazie alla potenza superiore dell'hardware. Sembra, tuttavia, che mancheranno le ambientazioni cittadine.

COMBATTIMENTO



FFXII Addio combattimenti casuali: i nemici sono visibili all'interno dello scenario e i combattimenti si svolgono direttamente sul terreno dell'incontro.



FFXIII Anche qui, i nemici sono visibili, e possono essere evitati. Tuttavia, i combattimenti si svolgono in aree chiuse, e se fallisci dovrai ricominciare.

MECCANICHE



FFXII Il comportamento dei personaggi dipende dai gambit, un sistema di comandi automatici, mentre la crescita è affidata a un sistema di License, in cui sbloccare le varie abilità.



FFXIII Il Paradigm Shift permette di gestire tattiche e abilità in combattimento. I personaggi acquisiscono nuovi poteri spendendo Crystal Points nel Crystarium.



■ I combattimenti sono più vicini a un sistema a turni "classico" di quanto non accadesse in *FF XII*.

» naggio e il comportamento di quelli controllati dalla CPU (in *FF XIII* potrai dare ordini direttamente soltanto al leader del gruppo). Le varie combinazioni di ruoli per ogni gruppo possibile sono dette Paradigm, e permettono di cambiare rapidamente strategia anche nel bel mezzo del combattimento. E il segreto per superare indenni (o, almeno, non troppo acciacciati, e con una buona valutazione nella schermata finale) gli scontri di *Final Fantasy XIII* sta proprio nell'imparare a gestire questo sistema, passando da un Paradigm all'altro per portare il nemico allo stato di Stagger

senza dimenticare di curare il party quando serve. Un errore di valutazione, o una distrazione di troppo, possono risultare fatali. Niente paura, però: la sconfitta non è mai definitiva, ma ti riporterà semplicemente all'inizio del combattimento, con la possibilità di provare una nuova strategia che potrebbe rivelarsi quella vincente. Molto importante in questo senso l'uso di tecniche come Libra, che permette di individuare punti di forza e debolezze del nemico e che cambia di conseguenza le abilità e le magie utilizzate dai personaggi controllati dalla IA.

■ Il design dei nemici è veramente spettacolare, in particolare per quanto riguarda quelli più "artificiali".



La storia infinita



I-V: GLI ALBORI I primi cinque titoli della serie, usciti su varie piattaforme (NES, Super NES, PlayStation, con qualche riedizione per GBA e, in tempi recenti, PSP), hanno contribuito a definire il genere del GdR nipponico "classico".



VI: LA MATURITÀ Tanti personaggi giocabili tra cui scegliere (ben 14, un numero record per la serie), una storia profonda e matura e un "cattivo", Kefka, entrato nella storia come uno dei migliori personaggi di sempre.



VII: IL CAPOLAVORO Considerato da molti come il migliore episodio della serie, e uno dei più grandi capolavori di tutti i tempi, *Final Fantasy VII* segna il salto dal 2D al 3D, ed è una vera e propria leggenda nella leggenda.



VIII-IX: L'ETÀ MODERNA Negli ultimi due titoli della serie usciti sulla prima PlayStation, i personaggi abbandonano lo stile super-deformed per proporzioni più naturali, mentre le storie e il sistema di gioco progrediscono ulteriormente.



■ Una volta iniziato il combattimento, ti troverai in un'arena chiusa da cui non potrai uscire. In caso di sconfitta, dovrai ricominciare daccapo.



Altro elemento fondamentale nei combattimenti più avanzati è la possibilità di sfruttare il supporto degli Eidolon in battaglia.

I set di abilità relativi ai vari ruoli dei personaggi vengono gestiti all'interno del Crystarium, un apposito (e molto scenografico) menu circolare all'interno del quale, spendendo i Crystal Points guadagnati dopo ciascun combattimento, potrai sbloccare progressivamente nuovi poteri e miglioramenti delle caratteristiche dei personaggi. L'uso delle magie non è più legato ai MP, che sono

scomparsi, mentre i TP (Technique Points) vanno spesi per utilizzare abilità speciali come la già menzionata Libra. Altro elemento fondamentale nei combattimenti più avanzati, che noi purtroppo abbiamo potuto provare solo in parte, è la possibilità di evocare gli Eidolon, creature soprannaturali che ti aiuteranno in combattimento e che possono, in alcuni casi, essere usate come ca-

valature o veicoli per determinati attacchi speciali. Per poterlo fare, tuttavia, non basterà sconfiggerli in battaglia, ma dovrai riuscire a guadagnarti il loro rispetto impressionandoli con le tue abilità entro un tempo limite. Nel combattimento da noi provato, quello tra Snow e il doppio Eidolon Shiva, composto dalle due "sorelle" Styria e Nix, la tattica vincente consisteva semplicemente nel selezionare il Paradigm »



■ Galenth è il capo del Sanctum, il governo della metropoli di Cocoon, che perseguita attivamente gli l'Cie.



X: UN NUOVO INIZIO La serie debutta su PlayStation 2 con un titolo i cui personaggi, forse, non sono tra i più amati dai fan, ma il cui nuovo sistema di gioco contribuisce, con quello di *FF XII*, a formare le basi di quello dell'ultimo episodio.



XI: IL DEBUTTO ONLINE La serie *Final Fantasy* fa una capatina in Rete con il suo primo MMORPG, tuttora amatissimo dai fan del genere. È il gioco online più giocato in Giappone... almeno fino all'arrivo di *FF XIV*.



XII: VERSO IL FUTURO Enorme, ricchissimo e spettacolare, con un sistema di combattimento completamente rivoluzionato che sostituisce gli incontri casuali con nemici visibili direttamente nello scenario. Una pietra miliare.



GLI SPIN-OFF Dall'unico vero sequel (*Final Fantasy X-2*) al prequel-capolavoro per PSP (*Crisis Core*, parte del progetto *Compilation of Final Fantasy VII*), fino alla non fortunatissima scommessa su un genere diverso (*Dirge of Cerberus*).

>> CREATORI DI MONDI

Dopo aver provato il gioco, abbiamo avuto modo di scambiare due chiacchiere con Yoshinori Kitase, producer del gioco e nome storico della saga Square Enix, e con il director e scenario writer Motomu Toriyama.

PlayGeneration: *Final Fantasy* è praticamente sinonimo di narrazione. Ma anche in occidente, soprattutto negli ultimi anni, si sta lavorando molto in questa direzione. State seguendo la scena occidentale? La trovate interessante?

Kitase: Certo, seguiamo la scena occidentale con interesse, anche se noi preferiamo continuare per la nostra strada. *Final Fantasy* è una serie unica nel suo genere, con delle caratteristiche particolari che ne definiscono le storie e la distinguono da tutte le altre.

PG: Capisco. E questi punti di riferimento pongono dei limiti alla vostra creatività? Se un giorno dovete trovarvi restrittivi, sareste disposti ad abbandonarne qualcuno?

Toriyama: Nel corso della serie, lo spazio per il cambiamento non ci è mai mancato. Per noi una delle sfide più interessanti nel momento di definire un nuovo *Final Fantasy* è proprio quella di creare qualcosa di completamente nuovo e differente rispetto a quanto abbiamo fatto in passato, e che allo stesso tempo, al momento di giocarlo, sia immediatamente identificabile come un gioco appartenente alla serie.



■ Yoshinori Kitase, producer di *Final Fantasy XIII*.

PG: I personaggi femminili in *Final Fantasy*, anche i più forti, non si sono mai discostati più di tanto dall'idea tradizionale di femminilità. Lightning, invece, sembra rompere con questa tradizione. Come mai? E come mai solo ora?

Toriyama: In realtà, l'idea con Lightning era quella di creare un personaggio che risultasse affascinante per il pubblico maschile quanto per quello femminile. Il suo carisma non è legato alla sua femminilità, ma è inteso in maniera universale.

Kitase: In effetti, ci siamo resi conto della forza del carattere femminile col passare del tempo, da quando ci siamo sposati. Ecco perché ci abbiamo messo tanto (ride).

PG: Una domanda su un dettaglio delle meccaniche: la possibilità di sfuggire al combattimento una volta iniziato è stata eliminata, sostituendola con quella di ricominciare la battaglia dall'inizio. Come mai questa scelta?

Toriyama: Già in *Final Fantasy XII* i nemici erano visibili direttamente sul campo di battaglia, ed era possibile, volendo, evitare il combattimento semplicemente girando alla larga. In quest'ottica, la possibilità di abbandonare la battaglia ci è parsa superflua. Una volta sconfitto, quindi, il giocatore ha la possibilità di ricominciare e tentare nuove strategie.



■ Grazie ad alcuni oggetti reperibili nei contenitori o dopo i combattimenti, potrai migliorare l'equipaggiamento dei personaggi.



■ Sazh è forse il personaggio più interessante: emotivo ma realista, contrasta con la rigida Lightning, l'impulsivo Snow e l'entusiasta Vanille.



■ I Ci'eth, o Cie Corpse, sono l'Cie che non sono riusciti a completare il loro Focus e si sono trasformati in mostri.

» difensivo Sentinel e continuare a parare gli attacchi di Nix finché la barra sopra la testa delle due gemelle non si è riempita. A quel punto, è bastato premere ■ per vedere Snow balzare in sella all'Eidolon, trasformatosi in una bizzarra motocicletta. Con questo combattimento si è conclusa la nostra prova, quindi non abbiamo avuto modo di sperimentare l'uso degli Eidolon in combattimento, ma sappiamo che possono combattere normalmente accanto al gruppo o, in alternativa, essere utilizzati in

Gestalt Mode, modalità nella quale possono essere cavalcati (o guidati, a seconda dell'Eidolon) e permettono al personaggio che li controlla di lanciare devastanti attacchi speciali.

Quello che abbiamo visto a Tokyo, naturalmente, non erano che le prime ore di un gioco che si prospetta immenso e profondo, anche se forse non esattamente rivoluzionario. Un GdR che ha i suoi punti di forza in un comparto visivo semplicemente meraviglioso per la

qualità realizzativa oltre che per il puro e semplice aspetto estetico, e in un impianto che appare fin dall'inizio fondato su basi solidissime. Al termine della nostra prova (che a dispetto della sua durata a noi è sembrata un battito di ciglia, tra la meraviglia davanti all'ennesimo, splendido filmato e l'esaltazione di aver trovato la tattica giusta per battere un nemico un po' più ostico), quello che ci è rimasto è la sensazione di avere appena scalfito la superficie di una gigantesca vena di minerale prezioso. ●



■ Snow è l'unico personaggio a combattere senz'armi. I suoi colpi, tuttavia, vengono potenziati cambiando le rune sulla sua giacca.

Pagina mancante (pubblicità)

I GIOCHI PIÙ ATTESI DEL 2010

Il 2010 è appena iniziato e si preannuncia ricco di soddisfazioni. A causa dei numerosi rinvii di giochi inizialmente previsti per il Natale 2009, già da questa primavera potrai mettere le mani su titoli di primissimo piano. Tra seguiti illustri e nuove produzioni, gli appassionati di ogni genere avranno di che divertirsi.

- » Red Dead Redemption
- » Super Street Fighter IV
- » Mafia II
- » BioShock 2
- » Kingdom Hearts: Birth by Sleep
- » Gran Turismo 5
- » Battlefield Bad Company 2
- » God of War III
- » Demon's Souls
- » Metal Gear Solid: Peace Walker

IL NOSTRO SBAVOMETRO

Salviamo copiosamente in attesa del gioco, ma qualcosa non ci convince...



Ci serve un bavaglino per non sporcarci di saliva dappertutto.



Ci siamo inzuppati anche i vestiti, il bavaglino non basta!





■ **Potrai catturare banditi, giocare a poker, far saltare in aria casseforti, prendere parte a duelli...** Rivivrai tutte le situazioni tipiche del West.



■ **Il gioco è ambientato al tramonto dell'epoca del selvaggio West, e includerà missioni in cui difendere o assaltare fortini.**



■ **John Marston è un ex bandito costretto a dare la caccia alla sua vecchia banda in un'avventura in stile GTA.**

IL BUONO, IL BRUTTO E... IL MIGLIOR GIOCO DEL WEST

» Red Dead Redemption

Abbiamo provato questa nuova avventura western in stile *GTA*, e si preannuncia come una delle esperienze più intense della prossima primavera.

PS3 AVVENTURA D'AZIONE ROCKSTAR 30 APRILE

A sei anni di distanza da *Red Dead Revolver*, Rockstar torna nel selvaggio West con un'avventura a struttura libera ricca di atmosfera. Vestirai i panni di John Marston, un bandito redento che si trova costretto a dare la caccia e a uccidere la sua vecchia banda per evitare che l'agenzia antesignana della moderna CIA stermini la sua famiglia. Il gioco è ambientato al tramonto dell'epoca della frontiera, quando gli indiani sono ormai relegati nelle riserve e i progressi tecnologici iniziano a cambiare la vita di tutti i giorni, con innovazioni come il telegrafo o armi da fuoco più precise ed efficienti. L'ambientazione è uno degli aspetti mag-

giormente curati di questa produzione. Attraverserai villaggi fantasma e cittadine pullulanti di vita, dove potrai giocare a carte nei saloon o arrotondare le entrate incassando le taglie per la cattura dei banditi più pericolosi, le cui immagini segnaletiche troverai esposte presso gli uffici degli sceriffi. La struttura di gioco riprende, adattandola al contesto western, quella della serie *GTA*. Interagendo con i personaggi secondari accederai a nuove missioni, come salvare un prigioniero da un accampamento dell'esercito. Le tue gesta ti renderanno famoso... o famigerato, a seconda della condotta che intenderai seguire. Gli altri personaggi,

di conseguenza, si mostreranno nei tuoi confronti più o meno ostili o collaborativi. La grafica e la colonna sonora saranno di grande stile, come da tradizione Rockstar, e contribuiranno a rendere RDR un prodotto unico nel suo genere. ●

SBAVOMETRO

Promette di essere la migliore trasposizione su console del genere western, a cui il gioco si ispira tanto nell'estetica quanto nelle musiche. E a questo si aggiunge il motore grafico di *GTA IV*...



■ **L'ambientazione è affascinante.** Sono previsti eventi casuali, come gli attacchi dei coyote durante i viaggi a cavallo, che renderanno ogni spostamento un'avventura.



■ **L'arsenale di John sarà ampio e vario:** dinamite, fucili, revolver, persino il lazo, con cui catturare vivi i nemici.



■ *BioShock 2* è ambientato, come il primo episodio, nella città sottomarina di Rapture, ma dieci anni dopo il finale di *BioShock*.



■ I ricombinanti sono più deformi e meno "umani" rispetto a quelli di *BioShock*. Gli ultimi 10 anni non sono stati clementi con loro...

RITORNO ALL'INFERNO SOTTOMARINO

» BioShock 2

Dieci anni dopo *BioShock*, Rapture è ancora in preda al caos. Sei pronto a tornare nella città sotto l'oceano?

PS3 SPARATUTTO 2K GAMES IMMINENTE

Fra pochissimo potrai finalmente tornare sul fondo dell'oceano per scoprire cosa è successo a Rapture dopo la fine del primo *BioShock*. La trama di *BioShock 2* è infatti ambientata 10 anni dopo, e ti vedrà indossare lo scafandro del soggetto Delta, un prototipo di Big Daddy che, come tutti gli altri, è assegnato come guardiano a una bambina. Non una bambina qualunque, però, ma la figlia di Sophia Lamb, la donna che cerca di far rinascere Rapture a nuova gloria con metodi decisamente poco ortodossi. Quale sarà il tuo rapporto con lei? Perché la dottoressa Tenenbaum è tornata in città? E soprattutto, qual è l'origine delle Big Sister, il nuovo letale nemico che dovrai affrontare in questo episodio? Tutte queste domande riceveranno una risposta in

una storia che promette di essere molto appassionante. La struttura di gioco, dal canto suo, sarà molto simile a quella del primo episodio, con una forte componente esplorativa e combattimenti in prima persona, in cui questa volta potrai utilizzare contemporaneamente i plasmidi (ce ne sono 11 tipi) che le nuove armi, come un arpione, un trapano o una sparachiodi. Il tutto con un comparto tecnico molto curato, nonostante l'età del motore grafico si faccia sentire (è lo stesso utilizzato per il primo episodio). La novità più interessante, però, è sicuramente la modalità Online, una sorta di prequel del primo episodio che racconta la caduta di Rapture in sette diverse modalità per un massimo di 10 giocatori. Meno male che manca poco... ●

SBAVOMETRO

Il primo *BioShock* era eccezionale. Il secondo si prepara a seguirne le orme: per quanto molto simile, forse anche troppo, al suo predecessore, ci sta tenendo non poco sulle spine nell'attesa di ritornare nella città sottomarina di Rapture e scoprire cos'altro ci attende... e provare l'Online, ovviamente.



■ La Big Sister sarà il nuovo, terribile nemico di questo sequel, mentre il protagonista sarà un Big Daddy.



■ L'ambientazione è affascinante come sempre, anche se il motore grafico è lo stesso, forse un po' datato, del primo episodio.



■ Controllerai un prototipo di Big Daddy, con diverse armi e una serie di nuovi plasmidi a tua disposizione.



■ Sofia Lamb è il nuovo leader di Rapture, e ha messo l'intera popolazione della città contro di te...



■ Le modalità online, per un massimo di 10 giocatori, sono sette. Potrai scegliere tra sei personaggi diversi che potrai personalizzare a piacimento.



» EDIZIONI SPECIALI PER TUTTE LE TASCHE

Per la gioia dei fan di *BioShock*, il secondo episodio della serie sarà venduto in Italia in tre versioni. L'Edizione Rapture, in vendita a 69,90 euro, includerà uno splendido artbook da 96 pagine, insieme al gioco con una copertina speciale. L'edizione Speciale, dal canto suo, conterrà, oltre al già

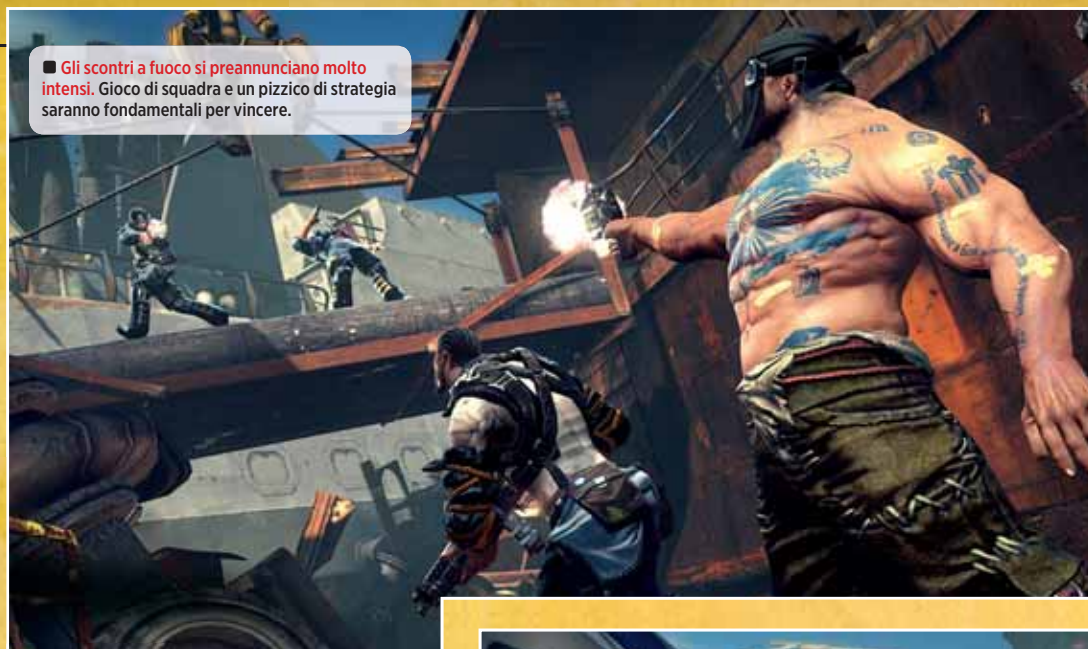
citato artbook in versione estesa (164 pagine con copertina rigida), tre poster formato A3, un vinile con le musiche del primo *BioShock* e la colonna sonora di *BioShock 2* su CD. Il tutto al prezzo di 89,90 euro. Se sei interessato a una delle due, però, ti consigliamo di correre a prenotarla...



**IMMERGITI
NUOVAMENTE
NELL'OCEANO PER
TORNARE A RAPTURE,
IN UNA NUOVA
APPASSIONANTE
AVVENTURA CHE MESCOLA
AZIONE IN PRIMA PERSONA
ED ESPLORAZIONE. E ORA C'È
ANCHE L'ONLINE!**



■ Ciascuna classe sarà dotata di abilità specifiche, che potrai modificare a seconda delle esigenze nei punti di controllo.



■ Gli scontri a fuoco si preannunciano molto intensi. Gioco di squadra e un pizzico di strategia saranno fondamentali per vincere.



■ L'irresistibile stile grafico del gioco ricorda a tratti il classico *Timesplitters*.



■ La splendida grafica del gioco, definita sia nei dettagli dei personaggi che negli elementi più lontani, è dovuta a un innovativo sistema di gestione delle texture.

LA GUERRA CIVILE SCOPPIERÀ IN RETE

>> Brink

Quello tra Campagna in singolo e Multiplayer è un confine destinato presto a sbiadire, secondo Splash Damage. E il titolo che "abbatterà il muro" sarà proprio *Brink*.

PS3 SPARATUTTO BETHESDA AUTUNNO 2010

Il titolo di questo sparatutto futuristico si riferisce a una società sull'orlo della guerra ("brink", in inglese, significa proprio "orlo"). Il tutto si svolge nel 2045, con le forze di sicurezza e la resistenza ribelle

che si scontrano in scenari cittadini che vanno da sobborghi malfamati alla città volante di Ark. Potrai ovviamente scegliere da che parte schierarti (con la possibilità di sbloccare uno dei quattro finali disponibili) e quindi dare vita al tuo alter ego grazie a un editor davvero completo. Oltre alla classe (soldato, ingegnere, medico...), e alle abilità, potrai deciderne la "stazza", che ne influenzerà la velocità e la resistenza ai danni. L'aspetto fisico, comunque personalizzabile in mille modi, conserverà comunque uno stile caricaturale molto azzeccato. Le missioni saranno molte e diverse (scortare un robot, sabotare una postazione e infiltrarsi tra le fila nemiche sono alcuni esempi), e premieranno i tuoi successi con punti esperienza. Il punto forte di *Brink*, però, sarà il multiplayer, che permetterà a un massimo di otto amici di unirsi alla

stessa partita, in qualsiasi momento. In più, a seconda dello schieramento a cui ti unirai, la medesima missione assumerà una prospettiva diversa. Ciò che per gli uni è una pericolosa arma biologica, per dirne una, per gli altri rappresenta un prezioso vaccino da proteggere a ogni costo. Occhi aperti anche sul sistema S.M.A.R.T. che gestisce l'interazione con lo scenario in maniera fluida e immediata, un po' come accadeva in *Mirror's Edge*.

SBAVOMETRO

Bethesda, come Rockstar, è sinonimo di libertà totale. *Brink* sarà quindi un titolo "aperto", che ti permetterà di esplorare e gestire la tua partita liberamente in scenari enormi e indipendenti e tutto questo, ovviamente, offre un fascino indescrivibile.



■ Il sistema di controllo coniuga la versatilità di *Mirror's Edge* e la semplicità di *Prince of Persia*.



■ **God of War III** è un'avventura d'azione intensa e varia.



■ **Il comparto grafico** esibirà un livello di dettaglio ed effetti di luce senza precedenti.

UN'AVVENTURA DEGNA DEGLI DEI

» **God of War III**

Presto arriverà su PS3 l'avventura conclusiva della trilogia di Kratos. Riuscirà lo spartano a vendicarsi degli Dei dell'Olimpo?

PS3-PSP AVVENTURA D'AZIONE SONY MARZO

La nuova avventura di Kratos metterà a ferro e fuoco l'Olimpo, così come l'hardware di PS3. *God of War III* riprenderà la narrazione dal punto in cui era stata interrotta al termine del capitolo precedente, con un Kratos furibondo che scala l'Olimpo sulle spalle di Gaia. Con la guerra tra Dei e Titani a fare da sfondo, un Kratos più violento e spietato che mai cercherà di compiere la propria vendetta, dando vita a un intreccio ricco di emozio-

ni forti. Combattimenti di massa, nemici ancora più imponenti e nuove armi e abilità (come la possibilità di afferrare i nemici per usarli come ariete o di "cavalcare" i giganti per controllarne la forza distruttiva) non sono che alcune delle novità introdotte da questo seguito. Le cruenti battaglie dello spartano prenderanno vita grazie a un comparto tecnico semplicemente straordinario. Le movenze del protagonista sono fluide e realistiche, i

modelli di personaggi e nemici esibiscono un livello di dettaglio sorprendente e la colonna sonora orchestrale ripropone l'emozionante timbro epico di quelle degli episodi precedenti. Sony ha inoltre confermato la commercializzazione in Europa della *God of War III: Ultimate Trilogy Edition*, un'edizione limitata contenente, oltre al gioco, una copia di *God of War Collection*, un libro di artwork e altri extra dedicati agli appassionati. ●

SBAVOMETRO

Sicuramente il più atteso tra tutti i titoloni in uscita a inizio anno. I due episodi precedenti, le cui versioni ad alta definizione saranno incluse nell'edizione limitata di *GoWIII*, erano autentici capolavori, ma questo capitolo finale sembra destinato a chiudere la trilogia con un botto.



■ **Demon's Souls** è un gioco di ruolo d'azione ambientato in un mondo fantasy invaso da demoni e creature ostili.

L'AVVENTURA DI UN CAVALIERE

» **Demon's Souls**

Dopo aver raccolto l'apprezzamento di critica e pubblico in America e Giappone, questo impegnativo GdR arriva in Europa.

PS3 GDR ATLUS 2010

D*emon's Souls* è l'erede spirituale di *King's Field*, storica saga di GdR d'azione celebre soprattutto in Giappone. L'avventura si apre nel Nexus, un mondo di raccordo nel quale potrai interagire con altri personaggi e acquistare nuove armi e potenziamenti. Da qui accederai, tramite una serie di portali, ai cinque livelli del gioco. Attraversando castelli, grotte e torri abbandonate, dovrai farti largo tra demoni, draghi e altre creature malvagie. Ogni nemico ucciso elargirà anime, che potrai scambiare nel Nexus per potenziare il tuo equipaggiamento. *Demon's Souls* deve la sua fama all'intransigenza delle sue meccaniche di gioco, che richiedono un'incrollabile perseveranza. Dopo ogni morte, il tuo cavaliere si trasformerà in un fantasma, e non potrà tornare alla sua forma fisica fin quando non avrai ucciso una determinata creatura o utilizzato appositi manufatti. Fallendo, perderai le anime accumu-

late. La modalità online è altrettanto peculiare. Non è possibile cooperare in senso stretto, ma potrai incidere sullo scenario avvertimenti per mettere in guardia gli altri giocatori, o unirti sotto forma di spirito alle loro partite per aiutarli o tentare di depredarli. Un elemento di pericolo in più, che contribuisce all'atmosfera di perenne tensione che domina questo titolo, adatto solo agli avventurieri più determinati. ●

SBAVOMETRO

Siamo ansiosi di provare questo gioco di ruolo che così tanti consensi ha raccolto in America e Giappone. Certo, la sua difficoltà elevata non lo rende un prodotto adatto a tutti, ma i più coraggiosi e gli amanti delle sfide avranno di che divertirsi...



■ **Le anime** sottratte ai nemici uccisi ti permetteranno di acquistare armi e armature.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



■ Gli stili di equipaggiamento selezionabili a inizio missione sono quattro: corazzato, offensivo, furtivo o bilanciato.



■ In *Peace Walker* prenderai parte a missioni di spionaggio militare giocando da solo o in compagnia di un amico.



■ Il cast di personaggi introduce nuovi e sempre più folli nemici, tra cui Strangelove e Coldman.



■ Il sistema di controllo è ora più snello e si avvale di alcune novità introdotte in *MGS4*, come le azioni contestuali o la visuale da dietro la spalla.

MERCENARI SENZA FRONTIERE



Metal Gear Solid **Peace Walker**

Big Boss e la sua squadra di mercenari tornano nuovamente in azione su PSP in un'avventura cooperativa che segna un punto di svolta nella saga.

PS3 AZIONE TATTICA KONAMI MAGGIO

Dopo *Portable Ops*, Big Boss riprende la sua avventura su PSP. Questa volta agirà in Costa Rica, prendendo parte a missioni di infiltrazione volte a sventare un colpo di stato promosso dalla C.I.A. *Peace Walker* è il primo episodio

portatile di *Metal Gear Solid* a essere curato direttamente dal creatore della serie, Hideo Kojima, e la mano del maestro è evidente nella portata innovativa di questa avventura. Le prime novità riguardano il sistema di controllo, che presenta una nuova e più snella configurazione che permette di utilizzare i tasti frontali per gestire la visuale, con L e R deputati al ruolo di mirino e di tasto d'azione contestuale, rispettivamente. Sarà inoltre possibile scegliere a inizio missione una delle quattro divise, che corrispondono ad altrettanti profili di battaglia, ciascuno con un'enfasi diversa su aspetti come la potenza di fuoco, la resistenza o la furtività. Una volta in missione, da soli o con un amico, è subito chiaro il cambio di passo. Le interruzioni del codec sono state sostituite da dialoghi che si sovrappongono all'azione, mentre mosse "lente" come l'avanzare ventre a terra o lo strisciare lungo i muri sono state eliminate (così come la pausa,

peraltro). La collaborazione è il fulcro del gioco: Big Boss e i suoi alleati potranno unire le forze ed eseguire attacchi CQC combinati, avanzare appaiati (dividendosi tra chi fa strada e chi spara), aiutarsi nelle arrampicate o nascondersi in scatole di cartone "matrimoniali". Graficamente, *Peace Walker* si attesta ai livelli del terzo episodio per PS2, ma sono soprattutto gli affinamenti apportati ai controlli e al ritmo a renderlo un titolo degno di essere considerato alla pari degli episodi della saga principale. ●

■ La voce di Big Boss sarà ancora quella del "virile" David Hayter, attore e sceneggiatore hollywoodiano.



SBAVOMETRO

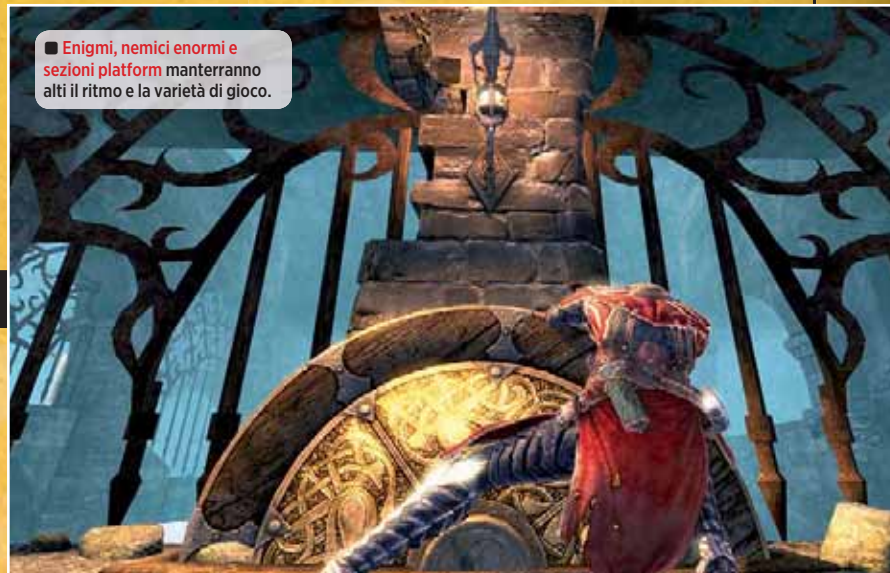
Il prossimo *Metal Gear* per PSP non promette bene: promette benissimo. Il Maestro Kojima si prepara a consegnare ai giocatori un'altra perla tutta da giocare. Inutile dire che non vediamo l'ora di vederlo completato...





■ **Castlevania** tenta nuovamente la strada del 3D adottando una struttura in stile *God of War*.

■ **Enigmi, nemici enormi e sezioni platform** manterranno alti il ritmo e la varietà di gioco.



RITORNO ALL'INFERNO

>> **Castlevania: Lords of Shadow**

Lo studio spagnolo Mercury Steam, in collaborazione con Kojima Productions, sta lavorando a una nuova genesi della serie *Castlevania*.

PS3 AVVENTURA D'AZIONE KONAMI 2010

Sebbene i precedenti tentativi di adattare *Castlevania* al 3D non abbiano avuto esiti positivi, ci sono buone probabilità che *Lords of Shadow* possa riuscire nell'intento. Diversi segnali fanno presupporre che il lavoro portato avanti dallo studio spagnolo Mercury Steam sotto la supervisione di Hideo Kojima stia procedendo nella giusta direzione. Deve pensarla allo stesso modo anche Konami,

che ha investito 20 milioni di euro in questo sforzo congiunto tra Europa e Giappone. *Castlevania: Lords of Shadow* è ambientato in un Medio Evo fantasy minacciato dalla presenza delle forze del male. I signori dell'Oscurità (guidati inevitabilmente dal conte Dracula, trattandosi di un *Castlevania*) hanno ucciso Marie, scatenando la sete di vendetta del fidanzato Gabriel, che si metterà sulle

tracce degli assassini all'interno di un'avventura d'azione ispirata a titoli come *God of War*. Armato di frusta e croce (ma non mancheranno altre armi), combatterai contro mostri di ogni foggia e dimensione, superando duelli, salti, enigmi e quick time event, immerso in quell'atmosfera lugubre e gotica che da sempre contraddistingue la lotta tra la famiglia Belmont e il conte Dracula. ●

SBAVOMETRO

Abbiamo grandi aspettative. Si tratta di una vera e propria superproduzione, supervisionata da Hideo Kojima e dotata di una struttura che si ispira a *God of War*. L'unico dubbio riguarda la capacità del gioco di non tradire l'essenza della serie.



NE RESTERÀ SOLTANTO UNO...

>> **Aliens VS Predator**

Alieni, Predator e marine terrestri si affronteranno in una battaglia spietata con un unico obiettivo: sopravvivere, imponendo la legge del più forte.

PS3 SPARATUTTO SEGA 2010

Rebellion Software, lo studio responsabile della gloriosa versione per Atari Jaguar di *Aliens VS Predator* pubblicata nel 1994 (uno dei rari capolavori di questa sfortunata console) e, recentemente, di performance meno gloriose come *ShellShock 2* e *Rogue Warrior*, torna a più di quindici anni di distanza a lavorare sulla medesima licenza, questa volta per PS3. Il nuovo *Aliens vs Predator* ti scaraventerà nel vivo di una cruenta battaglia per la sopravvivenza che vede protagonisti alieni, Predator e umani. Ogni razza dispone di armi e caratteristiche esclusive. I marine dispongono di armi più tecnologiche. Gli alieni sono rapidi e letali nel corpo a corpo. I Predator possono invece ricorrere alla loro furtività. Oltre alla campagna in singolo, *Aliens vs Predator* include una modalità online per un massimo di 18

utenti. Prenderai parte a sfide come "Survivor", in cui i marine devono sopravvivere a orde di Predator e alieni, "Infestation", dove i marine uccisi dagli alieni si trasformeranno in creature xenomorfe, o "Predator Hunt", in cui un gruppo di marine deve dare la caccia a un Predator, secondo uno schema che riprende la trama del film originale. ●

SBAVOMETRO

L'esperienza di gioco sarà resa unica dall'atmosfera horror e dalla possibilità di controllare tre razze differenti. Ma il ricordo degli ultimi "capolavori" sfornati da Rebellion tende a smorzare un po' il nostro entusiasmo...



■ **AvP** è uno sparatutto in soggettiva in cui ogni razza disporrà di armi e abilità proprie.



■ **La modalità online**, per un massimo di diciotto giocatori, promette tatticismo e adrenalina.





■ Dee Jay e T. Hawk rientrano nel cast di personaggi dopo l'esordio in *Super Street Fighter II*.



■ *Super Street Fighter IV* amplia e migliora il predecessore con nuovi personaggi e inedite modalità online.



■ Juri è una ragazza coreana che combatte nello stile del Taekwondo, incentrato sull'uso dei calci.



■ I tradizionali minigiochi bonus in cui distruggere auto o barili a mani nude sono una delle innumerevoli aggiunte di *SSFIV*.

GRANDI RITORNI E NOVITÀ PER IL RE DEI PICCHIADURO

>> Super Street Fighter IV

Ryu e compagni sono nuovamente pronti a combattere. Ad attenderli ci sono nuovi avversari e inedite modalità di gioco online.

PS3 PICCHIADURO CAPCOM PRIMAVERA

I ci seguiti incrementali sono ormai una tradizione per ogni episodio di *Street Fighter*, e il quarto capitolo non fa eccezione. *Super Street Fighter IV*, in uscita nel secondo quarto dell'anno, rappresenta un affinamento e un ampliamento

del predecessore. Le aggiunte più consistenti riguardano il cast di personaggi selezionabili. Le nuove entrate saranno complessivamente una decina, ma Capcom ha finora reso noti soltanto sei volti. Dee Jay, introdotto originariamente in *Super Street Fighter II*, è un combattente ben bilanciato, dotato di numerose combo di facile esecuzione. T. Hawk, sempre proveniente da *SSFII*, è invece più sbilanciato. La sua imponente mole fisica lo rende pericoloso nel corpo a corpo, ma più esposto agli attacchi avversari. Juri è un'esperta di Taekwondo e utilizza principalmente le gambe per sferrare calci e sfere di energia, che potranno anche essere precaricate e lanciate in un secondo momento. Tra le vecchie glorie, spiccano Adon (dal primo *Street Fighter*) e Cody e Guy di *Final Fight*, il cui aspetto sarà ispirato alle controparti di *Street Fighter Alpha*. In generale, tutti i personaggi saranno arricchiti da nuove mosse e ribilanciati, Sagat su

tutti. La modalità online sarà ampliata da nuove funzionalità. L'introduzione di una lobby con chat vocale per otto giocatori permetterà di creare quell'atmosfera da "fight club" che mancava al predecessore, e che ora potrai assaporare nella modalità *Endless Battle*, nella quale i combattenti virtuali si sfidano a rotazione, con il vincitore che rimane in campo e gli sconfitti che sfilano in fondo alla coda in attesa di una nuova chance. Sempre all'interno della lobby, potrai commentare le registrazioni dei match. ●



■ I contenuti scaricabili di *Street Fighter IV* saranno compatibili con la nuova versione del gioco.

SBAVOMETRO

L'atteso ritorno di uno dei migliori picchiaduro di questa generazione non può che farci sbavare copiosamente. Le numerose aggiunte in termini di personaggi e modalità lo rendono più di un semplice aggiornamento, anche se il cuore del gioco rimane invariato.





■ **L'atmosfera anni Cinquanta** è molto curata. Le sparatorie si avvanzano di un motore fisico di ultima generazione.

■ **Mafia II** è un'avventura a struttura libera che narra l'ascesa al potere del mafioso Vito Scaletta.



ROMANZO DI FORMAZIONE CRIMINALE

» Mafia II

Accompagna Vito Scaletta nella sua ascesa tra le gerarchie mafiose della criminalità americana anni Cinquanta, in una scia di crimini, sparatorie e inseguimenti.

PS3 AVVENTURA D'AZIONE 2K GAMES ESTATE

Arruolatosi nell'esercito per sfuggire alla prigione, Vito Scaletta torna a Empire Bay (città immaginaria ispirata a New York e San Francisco) al termine della Seconda Guerra Mondiale. Grazie alla sua amicizia con alcuni esponenti della mafia, inizia la sua scalata alle gerarchie della malavita. *Mafia II* è un'avventura a struttura libera ricca di sparatorie e inseguimenti in auto. Interagendo

con il sottobosco mafioso potrai accedere a nuove missioni, in una trama da gangster movie narrata da filmati particolarmente curati tanto nella realizzazione tecnica quanto nel doppiaggio. 2K Czech ha lavorato molto alla riproduzione delle atmosfere d'epoca. Le vetture, le armi e persino i brani trasmessi alla radio rispecchieranno le controparti anni Cinquanta. Nel corso delle sparatorie potrai prende-

re riparo ed elaborare strategie di accerchiamento, nonché interagire con l'ambiente e gli avversari con due comandi azione, uno normale e uno violento. Tanto le sezioni di guida quanto le sparatorie potranno contare su un nuovo motore fisico. *Mafia II* si differenzia da altri titoli dello stesso genere per il suo intreccio drammatico e intenso, ricco di rimandi alla cinematografia gangster. ●

SBAVOMETRO

La grafica e la sceneggiatura saranno senz'altro di primissimo piano. Il gameplay, di converso, non offre particolari garanzie, tanto nelle sparatorie quanto nelle sequenze di guida: si dimostrerà all'altezza di mostri sacri come *GTA IV*?



GUERRA TRA LE DUNE

» Spec Ops: The Line

Una squadra speciale viene inviata in una Dubai apocalittica per salvare un colonnello in pericolo. Il loro principale nemico è la Natura stessa.

PS3 SPARATUTTO 2K GAMES 2010

In un futuro immaginario, Dubai viene messa in ginocchio da tempeste di sabbia e sconvolgimenti ambientali. La città sprofonda nel caos e cade nelle mani di malviventi e predoni locali. A capo di una squadra di soldati d'élite, dovrai lottare contro le avversità climatiche e portare in salvo un colonnello di cui si sono perse le tracce. Con *The Line*, la saga *Spec Ops*, le cui origini risalgono agli anni Novanta, cambia sregistro. La struttura di gioco è quella di uno sparatutto in terza persona in cui è possibile controllare indirettamente i propri compagni di squadra. L'innovazione principale, tuttavia, è rappresentata dallo scenario di gioco. Dubai è sferzata da improvvise tempeste di sabbia che alterano gli scenari di gioco. La loro intensità, così come le tempistiche del loro scatenarsi, sono totalmente casuali, rendendo ogni partita

imprevedibile. La sabbia, però, può rivelarsi anche una risorsa, offrendo copertura e la possibilità di agire non visti. *The Line* includerà, oltre alla campagna in singolo, missioni online che si riallacceranno alla storia principale. La data d'uscita non è ancora stata fissata, ma la sua originalità lo rende un serio candidato al titolo di sorpresa dell'anno. ●

SBAVOMETRO

Finalmente un titolo a sfondo bellico che prova a innovare il genere. L'ambientazione fantascientifica ma verosimile è molto interessante, così come l'interazione con l'ambiente. Potrebbe essere la sorpresa della prossima stagione.



■ **Combatterai in una Dubai sconvolta** da tempeste di sabbia e catastrofi naturali, che potrai sfruttare a tuo vantaggio come copertura.



■ **Potrai impartire ordini** ai tuoi compagni di squadra ed elaborare strategie coordinate.



■ Le novità includono i danni alle vetture e il canale online Gran Turismo TV.



■ GT5 ambisce al realismo assoluto, e includerà venti tracciati e circa mille auto.



■ Le licenze ufficiali dei campionati WRC, NASCAR e Super GT permettono di competere con le auto delle rispettive categorie.



■ La modalità online supporterà la chat vocale e un massimo di sedici giocatori.



■ La visuale dall'abitacolo permette di ammirare in dettaglio gli interni delle auto.



■ Le armi a tua disposizione includono una trivella, un arpione e una pistola da hacker.

UN SOGNO PER GLI AMANTI DELLE AUTO

>> Gran Turismo 5

Se ami le auto, preparati all'esperienza di gioco definitiva con il simulatore di guida più realistico e completo di sempre.

PS3 GUIDA SONY DA DEFINIRE

Rimandato a data da destinarsi appena poche ore prima di andare in stampa (noi, però, scommetteremmo in un'uscita in contemporanea mondiale nella seconda metà del 2010) il capolavoro Polyphony si sta facendo decisamente attendere. Ma ne vale la pena: le vetture disponibili saranno circa un miglia-

io, ognuna riprodotta fin nel più piccolo dettaglio, sia internamente che esternamente. Il modello di guida, come dimostrato dalla demo Nissan GT Academy distribuita sul PS Store in dicembre, si basa su un nuovo motore fisico, che rende l'esperienza di gioco tanto più intransigente quanto maggiormente realistica e gratificante. Restando in tema di realismo, per la prima volta nella serie saranno presenti i danni alle vetture, sia estetici che meccanici, sebbene le collisioni non sembrino al momento troppo convincenti. I circuiti saranno circa un'ottantina (contando tutte le varianti della ventina di tracciati base), sia reali, come il Nordschleife o Daytona, che immaginari, come la Tokyo Route 246, già presente negli episodi precedenti. Il catalogo di auto è ampliato dall'ingresso di nuovi costruttori, come le italiane Bugatti e Lamborghini. Oltre alle prove per le patenti e alle gare classi-

che, potrai competere nel campionato mondiale di rally (WRC), nella formula NASCAR americana e nel nipponico Super GT, con gare e vetture autentiche su licenza. Un'aggiunta curiosa è quella delle auto elettriche, che andranno ad affiancare le ibride, introdotte da GT4. Una ricca componente online per sedici giocatori e la possibilità di importare ed esportare il tuo garage virtuale della versione PSP, infine, non fanno che ribadire quanto espresso in apertura: la ricchezza e la completezza di GT5 non temono confronti. ●

SBAVOMETRO

Siamo tutti in attesa del Re delle simulazioni. Su PS3 i giochi di guida non mancano, ma sentiamo la mancanza di un GT vero e proprio. Difficilmente potrà deludere, considerando la qualità della grafica e il numero di vetture incluse.





PS3 AZIONE/AVVENTURA CAPCOM PRIMAVERA

■ Chuck Green è rimasto bloccato a Fortune City durante un'invasione di zombie. Dovrà trovare la figlia lottando contro il tempo.

PAURA E ZOMBIE A FORTUNE CITY

» Dead Rising 2

Gli zombie hanno invaso gli USA. Chuck Green, un campione di motocross, dovrà farsi largo tra le orde di nonmorti alla ricerca della figlia scomparsa.

Dead Rising fu uno dei primi successi per Xbox 360. Il seguito, previsto anche per PS3, sarà ambientato qualche tempo dopo il primo episodio, quando l'epidemia zombie si è ormai diffusa. Il protagonista, Chuck Green, si ritrova coinvolto nella catastrofe a Fortune City, una rivisitazione di Las Vegas, e dovrà ingegnarsi con tutte le risorse a sua disposizione per salvare i sopravvissuti, recuperare la figlia scomparsa e fare luce sull'accaduto. *Dead Rising 2*, sviluppato dall'autore del primo episodio, Kei-

ji Inafune, in collaborazione con i canadesi di Blue Castle Games, è un'avventura horror in cui il tempo e le risorse a disposizione sono due elementi fondamentali. Chuck dovrà esplorare i casinò della città portando a termine entro un tempo limite le missioni legate alla trama, e al contempo cercare di salvare i superstiti. Per sopravvivere all'orda zombie è indispensabile procurarsi delle armi, e Fortune City ne offre in abbondanza. Potrai raccogliere mazze da baseball, fucili, ma anche utensili da lavoro o

speciali moto da cross equipaggiate con motoseghe. Progredendo nell'avventura, la resistenza di Chuck crescerà come in un gioco di ruolo, e così la capacità del suo inventario. Rispetto al prequel, *Dead Rising 2* offrirà scenari ancora più affollati, con un massimo di seimila zombie su schermo. Sarà inoltre introdotta una modalità online in cui quattro giocatori si sfideranno all'interno di un macabro reality show nel tentativo di effettuare più uccisioni possibile, ostacolandosi al contempo tra loro. ●



■ L'arsenale è ricchissimo e prevede armi più o meno convenzionali.



■ Il primo episodio era ambientato in un centro commerciale, *DR 2* nei casinò di Fortune City.

SBAVOMETRO

Il primo episodio è stata una bellissima sorpresa, ma questo seguito sembra adagiarsi fin troppo sugli allori del predecessore, senza apportarvi innovazioni significative. D'altra parte, come si fa a non adorare i giochi di zombie?



» Batman Arkham Asylum 2

PS3 AZIONE/AVV. EIDOS DA DEFINIRE

Dopo il successo di *Arkham Asylum*, il Cavaliere Oscuro è pronto a tornare. L'ambientazione sarà questa volta una Gotham City sprofondata nel caos. Joker e Harley Quinn sono pronti a vendicarsi, accompagnati da un nuovo cast di arcinemici psicopatici. ●



■ Joker ha seminato il panico a Gotham City, ed è pronto a vendicarsi di Batman.

» Dead Space 2

PS3 HORROR ELECTRONIC ARTS 2010

Atre anni dalla sua fuga dalla Ishimura, Isaac Clarke si trova di nuovo a combattere contro i necromorfi e la chiesa di Unitology. Il sequel sarà ambientato sulla base spaziale "Sprawl". E, ancora una volta, Clarke non si tirerà indietro davanti alle orrende creature aliene. ●



■ Isaac Clarke combatterà di nuovo gli orrori dello spazio profondo, anche in multiplayer.

» Star Wars Il Potere della Forza 2

PS3 AZIONE LUCASARTS 2010

Proseguono le avventure di Starkiller, il giovane apprendista di Darth Vader. Le vicende narrate dal gioco si inseriranno nella cronologia della saga a cavallo tra "Episodio III" ed "Episodio IV". La fisica sarà ancora una volta al centro delle meccaniche di gioco. ●



■ Starkiller, l'apprendista di Darth Vader, è pronto a servirsi della Forza in spettacolari combattimenti corpo a corpo.

■ Torna a *Silent Hill* in questo rifacimento del primo episodio. Il gioco pone l'enfasi su esplorazione e risoluzione di enigmi.



Run

PS3-PSP SURVIVAL HORROR KONAMI FEBBRAIO

Silent Hill è una serie in crisi di identità. Gli ultimi episodi per PSP e PS3, per quanto di buon livello, non hanno saputo apportare le necessarie innovazioni alla struttura di gioco. Lo stesso non si può dire di *Shattered Memories*, che prende spunto dal primo capitolo della saga e lo ripropone rileggendone trama e struttura di gioco. Come in *Silent Hill*, vestirai i panni di Harry Mason e dovrai accompagnarlo nella sua ricerca della fi-

glia scomparsa. Nel corso delle indagini, tuttavia, le tue decisioni influiranno sull'evolversi dell'avventura, andando a modificare non solo il finale, ma anche il sesso e la natura dei personaggi secondari, se non addirittura gli scenari di gioco. Le strade di *Silent Hill* saranno invase da nebbia e creature mostruose, ma questa volta Harry non avrà modo di combattere, e potrà soltanto sfuggire agli orrori che incontrerà sul suo cammino.



■ Le tue decisioni influenzeranno pesantemente lo sviluppo di trama e personaggi.

Run

LA NEBBIA PAUROSAMENTE SALE

» **Silent Hill** *Shattered Memories*

Harry Mason ha perso le tracce della figlia dopo un incidente stradale alle porte di *Silent Hill*. In questo rifacimento del primo episodio, tuttavia, non mancheranno novità e sorprese.

L'unica "arma" a sua disposizione sarà un cellulare, con il quale avrà modo di tenersi in contatto con gli altri personaggi e di scattare foto, utili per la risoluzione dei numerosi enigmi. *Shattered Memories* rappresenta il primo vero punto di svolta nella serie. La mancanza dei combattimenti pone l'accento sull'esplorazione, la risoluzione di enigmi e l'interazione con i personaggi. Una decisione tanto coraggiosa quanto promettente. ●

SBAVOMETRO

Il capolavoro massimo del genere horror torna in una nuova incarnazione, con una struttura libera e l'enfasi del gioco finalmente posta su atmosfera ed enigmi. Il potenziale è a dir poco esplosivo. Potrebbe essere uno degli ultimi capolavori per PS2 (ma si dice sempre così)...



■ La *Gold Edition* includerà due nuovi scenari giocabili, costumi extra e personaggi inediti per la modalità Mercenari.

L'ORRORE ESPANSO

» **Resident Evil 5** *Gold Edition*

Accompagna Jill Valentine nei nuovi scenari che arricchiscono questa riedizione ampliata di *Resident Evil 5*.

PS3 AZIONE/AVVENTURA CAPCOM MARZO

Acirca un anno dal debutto, *Resident Evil 5* è pronto a tornare. La nuova *Gold Edition* arricchirà l'avventura principale con due nuove missioni giocabili. La prima, "Lost in Nightmares", avrà come protagonisti Jill Valentine e Chris Redfield, e racconterà una loro avventura del 2006 svoltasi nella tenuta Spencer. La seconda, "Desperate Escape", vedrà Jill unire le forze a Josh Stone nel tentativo di ricongiungersi a Chris e Sheva per prestare loro soccorso durante i fatti narrati nel quinto capitolo della serie. Questa edizione includerà anche nuovi costumi per i protagonisti e otto personaggi extra utilizzabili nella modalità Mercenari. I nuovi contenuti di gioco saranno inoltre scaricabili dal PlayStation Store, permettendo di fruirne an-

che a chi già possiede la versione originale di *Resident Evil 5*. Una seconda versione dell'avventura Capcom, sottotitolata *Alternative Edition*, includerà invece il supporto al controller con rilevamento di movimento presentato all'ultimo E3, oltre alla missione "Lost in Nightmares". La sua uscita in Giappone è prevista per la prossima primavera, ma non sono stati resi noti dettagli circa il suo arrivo in Europa. ●

SBAVOMETRO

Un paio di scenari extra e alcuni nuovi personaggi giocabili sono davvero troppo poco per titillare le nostre ghiandole salivari. Per chi non ha mai giocato *RE 5*, comunque, si tratta di un titolo da tenere in seria considerazione.





PS3 SPARATUTTO ELECTRONIC ARTS 5 MARZO

■ La Compagnia B torna a fare danni nel sequel di Bad Company, uno degli sparatutto degli ultimi anni.

LA GUERRA PIÙ PAZZA E DISTRUTTIVA

» Battlefield **Bad Company 2**

Il soldato Marlowe e i suoi inaffidabili commilitoni tornano in guerra, nel seguito di uno degli sparatutto a più alto tasso di distruzione di sempre.

I soldato Marlowe e la sua "Bad Company" tornano in guerra. Il quartetto di cani sciolti del prequel si troverà impegnato in un conflitto lungo i confini della Russia, attraversando montagne innevate, foreste impenetrabili e scenari desertici, sia in modalità campagna che in multiplayer, da sempre il vero punto di forza della serie *Battlefield*. La distruzione ambientale è ancora una volta la colonna portante del gameplay. Grazie a un motore fisico aggiornato, denominato Destruction 2.0, i blindati e

l'artiglieria pesante potranno raderne completamente al suolo pressoché ogni edificio, superando le limitazioni esibite dalla tecnologia di *Bad Company*, in cui erano solo le pareti a sgretolarsi. Gli sviluppatori hanno lavorato anche sull'intelligenza artificiale di compagni e avversari, rendendo i primi più reattivi e i secondi più scaltri e organizzati. Ora la milizia russa cercherà di circondarti e saprà sfruttare a proprio vantaggio le breccie negli edifici che si formeranno durante gli scontri. Il multiplayer includere

diverse modalità competitive e ricompenserà i tuoi risultati fornendoti l'accesso a nuovi accessori e componenti con cui migliorare le armi. Prima di scendere in battaglia, inoltre, potrai selezionare il tuo arsenale tra quattro profili disponibili, corrispondenti ad altrettante specializzazioni: soldato d'assalto, ingegnere, ricognitore e medico. I veicoli, utilizzabili anche online, ti permetteranno di seminare macerie via terra, acqua e cielo, pilotando quad, elicotteri da battaglia, motoscafi e blindati leggeri. ●



■ La componente multiplayer sarà il vero punto di forza di Bad Company 2.



■ Le classi disponibili nel multi di BC2 saranno quattro.

SBAVOMETRO

Gli amanti degli sparatutto, soprattutto online, troveranno in *Bad Company 2* la loro esperienza definitiva. Nuove armi, nuovi veicoli, interazione con gli scenari ancora più evoluta: le novità non mancheranno di certo. D'altra parte, chi cerca una un'esperienza in singolo coinvolgente potrebbe restare nuovamente deluso...



» **Naruto** *Ultimate Ninja Storm 2*

PS3 PICCHIADURO NAMCO BANDAI DA DEFINIRE

Il sequel di *Ultimate Ninja Storm* è stato recentemente annunciato in Giappone, dove sarà pubblicato per PS3 sul finire dell'anno. Il gioco supporterà il multiplayer sia competitivo che cooperativo per un massimo di quattro giocatori e sarà sviluppato dagli autori del prequel, CyberConnect2. ●



» **Medal of Honor**

PS3 SPARATUTTO ELECTRONIC ARTS 2010

È A è decisa a contrastare la supremazia di *Call of Duty* rilanciando la sua storica saga bellica, *Medal of Honor*. Il gioco sarà sviluppato dallo studio EA Los Angeles in collaborazione con gli svedesi di DICE (*Battlefield*), che si occuperanno della sezione multiplayer, e sarà ambientato in Afghanistan. ●



» **True Crime**

PS3 AZIONE ACTIVISION 2010

La serie *True Crime*, dopo aver toccato Los Angeles e New York, si trasferisce a Hong Kong. All'interno del tipico action a struttura libera, combatterai la Triade prendendo parte a inseguimenti d'auto, sparatorie e, considerando l'ambientazione, alle inevitabili scazzottate a base di arti marziali. ●

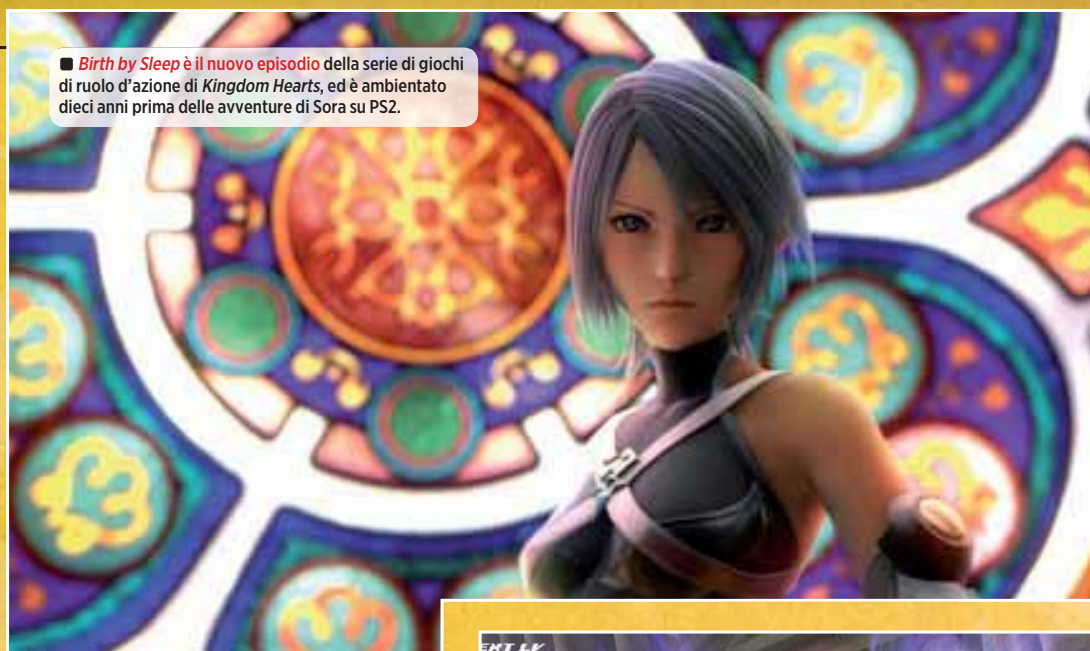




■ Terra, Ven e Aqua sono i tre apprendisti Keyblade Master protagonisti della storia.



■ Il sistema di combattimento prevede l'utilizzo di un grimorio di abilità da gestire con senso tattico. Potrai inoltre invocare l'aiuto dei personaggi Disney.



■ Visiterai gli universi di classici d'animazione Disney come "Peter Pan", "Hercules" e "Lilo & Stitch", interagendo con i loro protagonisti.

DISNEY E SQUARE SI INCONTRANO SU PSP

>> Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Dieci anni prima che Sora impugnasse la Keyblade, tre eroi tentarono di sventare un oscuro presagio. Ora potrai finalmente rivivere la loro storia...

PS3 GIOCO DI RUOLO D'AZIONE SQUARE ENIX DA DEFINIRE

Dieci anni prima che Sora, il protagonista di *Kingdom Hearts* per PS2, impugnasse la Keyblade, altri tre eroi ebbero l'onore di brandire questa magica arma. Terra, Ven e Aqua unirono gli sforzi e attraversarono mondi fantastici

ispirati agli universi Disney e Square Enix per fare luce sulla scomparsa del Keyblade Master Xehanort. Con *Birth by Sleep*, la saga compie un salto a ritroso nella propria cronologia per narrare le loro imprese. Il gioco sarà suddiviso in tre scenari della durata di circa quindici ore ciascuno, ognuno dei quali racconterà l'avventura dal punto di vista del rispettivo personaggio. Il sistema di combattimento è ispirato all'episodio *Chains of Memories* e richiede la gestione di un grimorio di carte abilità, da modificare con astuzia a seconda del contesto. La barra Command, un'altra delle novità di questo capitolo, si ricaricherà man mano che i tuoi compagni eseguiranno con successo gli ordini ricevuti, sbloccando nuovi e più potenti attacchi. La magia sarà gestita tramite il comando Focus, che permette di agganciare e bersagliare i nemici con i propri incantesimi da una visuale in prima persona. Il Dimension Link, infine, evokerà alleati di uni-

versi lontani, come Topolino, Stitch o Cenerentola. Per quanto riguarda i mondi Disney, farai visita a regni come quello de "La bella e la bestia", di "Peter Pan" o di "Biancaneve e i sette nani", a cui si aggiungono aree e personaggi provenienti dai capolavori Square Enix (come *Crisis Core*), tutti realizzati con un livello di dettaglio degni degli episodi PS2. A completare un'avventura già di per sé ricca e longeva, troverai diverse modalità multiplayer per sei giocatori, sia cooperative che competitive. **O**



■ Le armi a tua disposizione includono una trivella, un arpione e una pistola da hacker.

SBAVOMETRO

Candidato al titolo di miglior gioco per PSP. Graficamente sarà al livello di per PS2, le tre trame garantiscono varietà e i nuovi mondi Disney manderanno in visibilibio gli amanti dei film d'animazione. Peccato non disporre ancora di una data di uscita ufficiale...





■ Nel corso del campionato potrai accumulare rispetto esibendoti in manovre precise e azzardate.

RIPARTE LA CACCIA A VALENTINO

» Moto GP 09/10

La serie *Moto GP* cambia sviluppatore e preannuncia grandi novità, sia nella carriera che nell'aggiornamento di piloti e scuderie.

PS3 GUIDA CAPCOM MARZO

Dopo i due apprezzabili episodi sviluppati dall'italiana Milestone, la serie *Moto GP* cambia casa e si sposta in Inghilterra, sede di Monumental Games. Il cambio di gestione ha portato a una revisione totale del gioco, a partire dall'aspetto grafico, ora più dettagliato tanto nella riproduzione dei piloti che in quella delle piste. La carriera prevede sempre la scalata al titolo *Moto GP* partendo dalle cate-

gorie inferiori. Il tuo pilota virtuale, tuttavia, potrà accumulare reputazione effettuando con successo manovre complesse come sorpassi più o meno puliti, giri veloci o curve in traiettoria. I tuoi successi saranno ricompensati con denaro da investire nello sviluppo del tuo bolide. Il modello di guida è stato perfezionato in quanto a maneggevolezza, mentre la IA reagisce con maggiore realismo, com-

mettendo errori se incalzata. Le condizioni meteo variabili e la presenza di gare in notturna, introdotte nella *Moto GP* reale nel 2009, contribuiscono alla varietà delle competizioni. Il gioco, la cui uscita è prevista per marzo, includerà le statistiche della stagione passata. Con l'avvio del campionato 2010, tuttavia, sarà possibile scaricare gratis un aggiornamento per i piloti e le scuderie. ●



■ L'aggiornamento ai piloti e alle scuderie della stagione 2010 sarà scaricabile gratuitamente dal PS Store.

SBAVOMETRO

Il cambio di sviluppatore sembra aver portato con sé numerose e interessanti novità, come un sistema di controllo rivisto e una carriera più complessa. Ci ha piacevolmente sorpresi anche la possibilità di aggiornare gratuitamente piloti e scuderie. Il nuovo corso di *Moto GP* sembra partire bene...



SFRECCIANDO TRA LE MACERIE

» Split/Second

La nuova frontiera dei reality show è una corsa automobilistica mozzafiato in cui i concorrenti possono ostacolare gli avversari strappando loro la terra da sotto le ruote. Letteralmente.

PS3 GUIDA DISNEY MAGGIO

Il genere automobilistico sembra polarizzarsi sempre più verso le due concezioni più estreme: da una parte le simulazioni, come *GT5*, dall'altra titoli che sovvertono ogni legge della fisica, come *Blur* di Activision e *Split/Second* di Disney. In un futuro prossimo, il programma televisivo più amato sarà un reality show in cui auto sportive si sfidano su percorsi urbani. A rendere spettacolari queste gare è la possibilità di riempire la propria barra del "powerplay" per sconvolgere la geografia degli scenari. Per ogni manovra azzardata completata con successo, come derapate o schivate, accumulerai crediti per sbloccare scorciatoie o far crollare intere strutture in tempo reale, così da ostacolare i tuoi rivali. Il modello di guida è arcade, senza troppe concessioni al realismo, ma le gare nascondono un risvolto strategico nell'utiliz-

zo delle demolizioni. La carriera è composta da 24 eventi, corrispondenti alle puntate dello show TV, e non mancheranno modalità online. A maggio, il predominio di *Burnout* sul genere potrebbe essere messo alla prova: *Split/Second* è veloce, graficamente notevole e più originale del titolo Criterion. Occhio alla testa. ●

SBAVOMETRO

Adoriamo i giochi di guida arcade, e, tra tutti quelli in uscita, *Split/Second* sembra essere il più adrenalinico, spettacolare e innovativo. Anche se temiamo che le sue meccaniche possano risultare limitate e ripetitive sul lungo periodo.



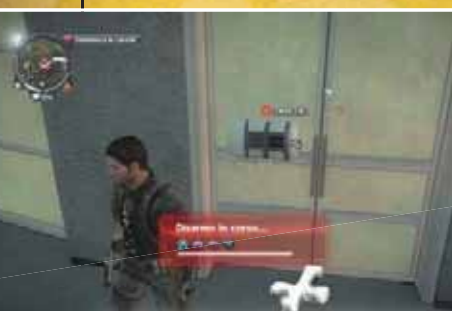
■ Ostacola i tuoi avversari facendo crollare edifici e alterando il tracciato di gara in questo spettacolare gioco di guida arcade.



■ Potrai scegliere il momento di innesco del crollo e la sua intensità. L'interfaccia ti mostrerà quali avversari potrai coinvolgere nella catastrofe.



■ L'azione è così frenetica che a volte risulta difficile orientarsi in mezzo alle esplosioni.



■ Per disattivare una bomba è sufficiente premere la combinazione di tasti prima dello scadere del tempo.



■ In *Just Cause II* non esiste un sistema di copertura, quindi per salvarti la pelle dovrai affidarti alle schivate.



■ Sparo da un'auto in corsa, salto su una moto al volo e contemporaneamente faccio un paio di battute spiritose... è questo lo spirito del gioco.

QUANDO L'AZIONE NON CONOSCE CONFINI...

>> Just Cause 2

L'agente speciale Rico Rodriguez si prepara a lanciarsi in un'avventura ad alto tasso di adrenalina e spettacolarità. Ecco le nostre prime impressioni.

PS3 AZIONE EIDOS MARZO

Just Cause 2 ti trasporterà nell'immaginario paradiso tropicale di Panau, un'isola di oltre 1000 chilometri quadrati piena di città, paesini, zone desertiche, foreste e montagne. Il Paese è governato da Baby Panau, un

brutale dittatore appoggiato dai servizi segreti USA. La trama ti vede, sempre nei panni di Rico Rodriguez, metterti a caccia del tuo vecchio mentore, Tom Sheldon, e di destabilizzare il regime del tiranno che governa l'isola. Per poter seminare il caos potrai contattare tre fazioni che condividono con te il desiderio di mettere in atto ogni azione mirata a far deporre il despota. I lavori che potrai realizzare per loro potranno variare dalla distruzione di una base alla demolizione di un'antenna di comunicazione ma, in generale, saranno tutte estremamente adrenaliniche e costellate di esplosioni. Avrai a disposizione ogni genere di arma o veicolo (dalle moto agli elicotteri da combattimento), ma l'arma più potente a tua disposizione saranno le incredibili capacità acrobatiche del protagonista, capace di agganciarsi con il suo rampino speciale a qualun-

que superficie e di sparare con la precisione di un cecchino rimanendo attaccato al parafrangente di un'auto in corsa. Tecnicamente il gioco appare già adesso spettacolare, particolarmente nei panorami dell'isola, ma rimane qualche dubbio sul sistema di controllo e sulle animazioni. In ogni caso, *Just Cause 2* rimane un titolo molto promettente, in grado di offrire azione senza respiro già nelle prime ore di gioco. ●

SBAVOMETRO

Se l'azione spensierata e la totale distruzione sono la tua massima aspirazione, *Just Cause 2* è probabilmente un titolo al quale non dovresti rinunciare. Panorami da cartolina, esplosioni ed esagerazione a manetta fanno passare in secondo piano lo spessore del gioco.



■ Mettendo le mani su un gatling diventerai un carro armato umano in grado di demolire ogni cosa.

Pagina mancante (pubblicità)

» REPORTAGE

CRONACA NERA

**KANE & LYNCH DI NUOVO
A PIEDE LIBERO!**



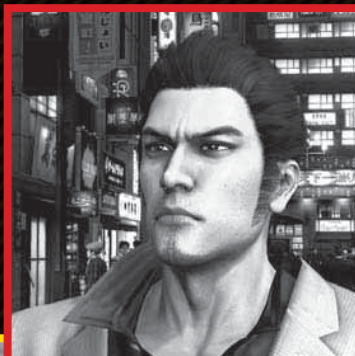
foto di repertorio

Kane & Lynch 2: Dog Days

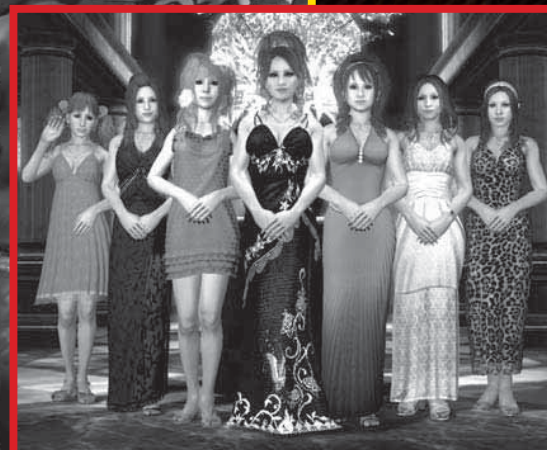
pag. 41

**Grazie al solito giudice di manica larga,
sequestratore psicopatico ed ex mercenario
vengono rimessi in circolazione**

Ex capobanda della mala giapponese implicato in ondata di violenza



**Donne, soldi e
vita notturna:
la vera storia di
Kiryu Kazuma
in un memoriale
esclusivo!!!**



Yakuza 3

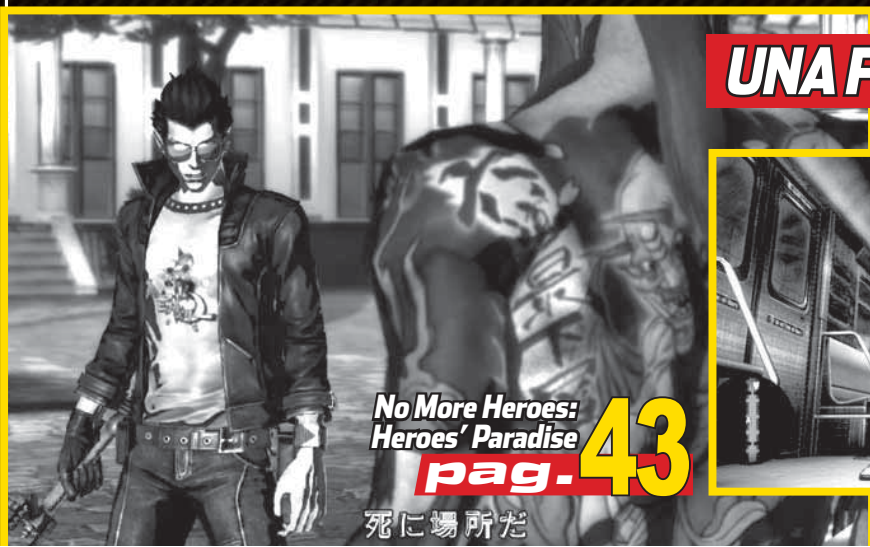
pag. 42

**Alcol, piombo e psicofarmaci: Max Payne sempre
meno in forma, sempre più pericoloso!**

Max Payne 3

pag. 43

UNA FOLLE GARA TRA ASSASSINI!



No More Heroes:
Heroes' Paradise

pag. 43

死に場所だ



**A Santa Destroy
criminali
scatenati!**

**Il sospettato principale
sembra sia armato di
SPADA LASER!!!**



■ L'avventura è ambientata in Cina, tra i vicoli più luridi di Shanghai: uno scenario ancora poco esplorato, nei videogiochi.



■ Le sparatorie si susseguono senza tregua. I nemici hanno un'IA raffinata e agiscono in maniera imprevedibile.



■ Dal punto di vista tecnico si sono fatti enormi passi in avanti. Un filtro grafico conferisce all'immagine un'estetica molto particolare.



■ Potrai affrontare la Campagna in cooperativa, sia online che in locale. Torna anche il multiplayer per otto giocatori.



PS3 EIDOS AZIONE PRIMAVERA

» Kane & Lynch 2: Dog Days

Siamo volati in Danimarca per assistere alla presentazione di questo atteso seguito, ambientato negli infernali bassifondi di Shanghai.

Kane ha un passato da mercenario, Lynch soffre di violente crisi di schizofrenia. Insieme erano stati protagonisti di uno sparattutto uscito due anni fa, *Dead Men*, non privo di idee ma minato da una realizzazione tecnica a tratti davvero indecente. Sotto il profilo delle vendite, invece, il gioco ha ottenuto un successo strepitoso, così i ragazzi di IO Interactive hanno deciso di offrire a questa "strana coppia" una seconda possibilità. E per quello che abbiamo potuto vedere nei loro uffici di Copenhagen, hanno fatto centro! *Kane & Lynch 2* sarà ambientato a Shanghai e si concentrerà sul personaggio più truce dei due, Lynch, che ricontatta l'ex-partner perché lo aiuti in uno dei suoi

"lavoretti". Naturalmente le cose non andranno per il verso giusto, e i due giorni e le due notti seguenti si trasformeranno per loro in un vero inferno. Vicoli oscuri, sudici tetti o un deposito di pesci saranno i malsani scenari dei frequentissimi scontri a fuoco, ricchi di elementi distruttibili e impreziositi da straordinari effetti di luce e acqua. Le meccaniche sono state rifinite e gli sviluppatori hanno introdotto un nuovo sistema di copertura, con la possibilità di muoversi e sparare anche da terra. Potrai giocare la Campagna principale in compagnia di un amico, sia online che a schermo condiviso, e ne avrai per una decina di ore prima di giungere ai titoli di coda. Torna anche

il multiplayer per otto giocatori, *Fragile Alleanza*, arricchito con nuove modalità e soluzioni. Se sei un tipo dal grilletto facile, resta sintonizzato: Kane e Lynch cercano riscatto, e in genere ottengono quello che vogliono... **O**

■ L'ex-mercenario Kane e il folle Lynch sono pronti a trascinarci in una nuova spirale di violenza.





■ La storia principale è affiancata da oltre cento missioni secondarie, alcune delle quali suddivise in episodi.



■ Tra le luci, i negozi e le tradizioni del Sol Levante serpeggiano intrighi e attività criminose di ogni genere. Benvenuto nella Okinawa di Yakuza 3...



■ L'interazione con l'ambiente arricchisce notevolmente i combattimenti. Potrai usare (o scagliare) armi di vario tipo.



■ In Giappone è disponibile un'espansione scaricabile, che introduce una modalità multiplayer per alcuni minigiochi.



PS3 SEGA AZIONE/AVVENTURA MARZO

» Yakuza 3

Dopo un'attesa interminabile, il terzo capitolo della serie sbarca anche in Europa. La mafia giapponese non ti ha ancora dimenticato...

Mentre i videogiocatori giapponesi si preparano a rituffarsi nell'azione con *Yakuza 4*, in uscita il 18 marzo, per noi europei è tempo di accompagnare Kiryu Kazuma nella sua prima avventura in alta definizione. Messi da parte la tranquillità del suo orfanotrofio e l'affetto della sua figliocia Haruka, l'ex Dragone dovrà affrontare criminali e politici per impedire che le isole di Ryukyu vengano

trasformate in un paradiso turistico. La trama principale, ricca di spunti e tematiche calde, è suddivisa in 12 capitoli e raccontata da quasi cinque ore di filmati, ma la struttura aperta del gioco ti consentirà di affrontare ben 133 sotto-missioni ed esplorare una città viva e pulsante, ricreata con grande accuratezza e ricchezza di dettagli. I passanti, i negozi stivati di merce, le insegne a ideogrammi, il quartiere a luci rosse: tutto ti sembrerà esotico, eppure straordinariamente reale. Le strade pullulano di attività ricreative di ogni genere, dal biliardo al karaoke, dal golf al gioco d'azzardo, dai quiz ai tornei di

incontri clandestini, mentre il sistema di combattimento è stato reso più snello e profondo. Gli scontri non necessitano più dello stacco per il caricamento ed è possibile agganciare i nemici, eseguire nuove mosse, utilizzare diversi tipi di oggetti come arma e attivare colpi speciali a base di QTE. Le pistole scarseggiano e non esistono sezioni di guida alla *GTA*, ma potrai lanciarti in affannosi inseguimenti a piedi, corteggiare una schiera di pulzelle e apprendere nuove abilità scattando foto con il cellulare di Kiryu. Il Sol Levante non è mai stato così bizzarro, intrigante... e pericoloso! ●



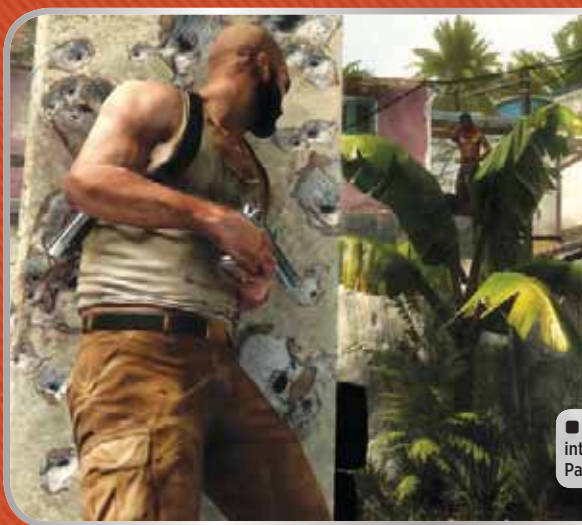
■ **Max Payne torna in azione**, ma niente è come prima: diverso l'aspetto del protagonista, strabiliante l'ambientazione, rinnovato il sistema di controllo.

PS3 ROCKSTAR AZIONE DA DEFINIRE

» Max Payne 3

Le atmosfere noir di New York lasciano spazio al sole del Brasile, ma il risultato non cambia: Max è tornato!

Max Payne, agente di polizia, ha visto la sua famiglia massacrata da un'organizzazione criminale, è stato accusato dell'omicidio del suo migliore amico, ha vissuto una controversa relazione con una killer spietata. Ed è cambiato: trasandato, calvo, su di peso, lavora adesso per un infimo boss di San Paolo. Da queste premesse prende piede il terzo capitolo della saga, previsto per la seconda metà dell'anno dopo un'inspiegata serie di rinvii. Se i primi due episodi, usciti nel 2001 e nel 2003 su PS2, si sviluppavano a un ritmo serratissimo, questa nuova incarnazione offrirà un approccio più libero, più aperto. Tornano il leggendario "bullet time", la dipendenza di Max dagli antidolorifici e i violenti scontri a fuoco, mentre sono stati introdotti un nuovo sistema di copertura, una fisica al passo coi tempi e una modalità in multiplayer, sulla quale però gli sviluppatori mantengono stretto riserbo. ●



■ Il "bullet time" era stato introdotto nei VG dal primo Max Payne. Verrà ripreso, chiaro...



■ La trama promette di essere profonda e articolata, ricca di violenza e colpi di scena.

■ I primi due capitoli erano firmati da Remedy, questo è in mano a Rockstar Vancouver (Canis Canem Edit).

PS3 SONY AVVENTURA DA DEFINIRE

» No More Heroes Heroes' Paradise

Uno dei più folli titoli per Wii si rifà il trucco e approda su PS3. Sarà un bagno di sangue...

Uscito due anni fa su Nintendo Wii, *No More Heroes* è un action carico di violenza caricaturale e humour nero, con uno stile grafico minimale ma ricco di carisma. La storia ruota attorno alla figura di Travis Touchdown, un occhialuto otaku che aspira a diventare il più letale assassino della città e che è disposto a brandire la sua fiammante beam katana, una spada laser vinta su

un'asta online, per eliminare la "concorrenza". Alle fasi esplorative, a piedi o in moto, si alternano dunque frenetici combattimenti all'arma bianca, conditi con mosse di Wrestling e colpi speciali. La versione PS3, *Heroes' Paradise*, riproporrà il gioco senza troppi stravolgimenti nella struttura, ma ritoccato nella grafica e con un sistema di controllo adattato ai pad classici. ●

■ La versione PS3 conterrà tre modalità "bonus": potrai svestire le assassine, rigiocare alcuni scontri o goderti i filmati.



■ La città di Santa Destroy è dominata dalla UAA, l'associazione degli assassini. Scala la classifica ufficiale dei killer fino a diventare il numero 1!



■ *NMH* è firmato dal visionario Goichi Suda, conosciuto (con il nome Suda51), per *Killer 7* di Capcom.



■ A tratti, *Avatar* riesce a ottenere il non facile risultato di scoraggiare la visione del film da cui è tratto.



CONTRO CAMPO

Avatar

Una non-lezione di non-cinema

Partiamo da un presupposto. Per quanto mi riguarda, non voglio insegnare il lavoro a nessuno (se non a pagamento, s'intende), tantomeno mi vanto di saperne di più di chi sviluppa videogiochi per professione. Tuttavia, a volte capita che non riesci a trattenerti. Ti ritrovi davanti a giochi che ripetono per l'ennesima volta i medesimi errori, e davvero non riesci a trattenerti. L'ultima volta che ho avuto questo moto di disapprovazione è accaduto giocando ad *Avatar*. Ovvero, un fulgido esempio di come il linguaggio cinematografico possa essere utilizzato con estrema imperizia, a discapito della qualità narrativa di un gioco. Da qui, la necessità di questo articolo, in cui impugno il diritto di affermare che, seguendo solo pochi accorgimenti, sarebbe possibile migliorare la fluidità narrativa di qualsiasi videogioco, e senza che questo richieda enormi risorse. Nello specifico, ritengo che sarebbe sufficiente seguire due elementari direttive, che vorrei qui illustrare brevemente...

Punto primo, garantire la sospensione dell'incredulità. Ovvero, la sensazione di essere realmente immersi nel contesto narrativo del videogioco. Il primo problema della narrazione videoludica, in questo senso, è il protagonista, ovvero il videogiocatore stesso, che rischia di spezzare il senso di immersione attraverso azioni non coerenti con il flusso narrativo. Il punto chiave, per quanto possa apparire controproducente, è quindi limitarne la libertà. Se è impegnato in un dialogo con altri personaggi, non bisogna permettergli di allontanarsi, di distanziare troppo la visuale o di eseguire azioni fuori luogo, come puntare la propria arma o fare fuoco. Se sta entrando in una casa abitata, non dovrebbe poter vagare liberamente. Se si sta inoltrando per la prima volta in un tempio misterioso, inizialmente non dovrebbe avere la possibilità di correre. Se sta avanzando lungo il tetto di un treno, non dovrebbe poter saltare quando non formalmente necessario. Questo criterio, ovviamente, riguarda anche i personaggi secondari. È irrealistico che un

personaggio rimanga immobile dopo aver recitato la sua battuta: si trovi il modo di impegnarlo verosimilmente. È irrealistico anche che continui a ripetere le medesime frasi incidentali: si ricorra a una serie di battute progressive, calcolate in base al contesto, oppure si giustifichi in qualche modo il suo silenzio.

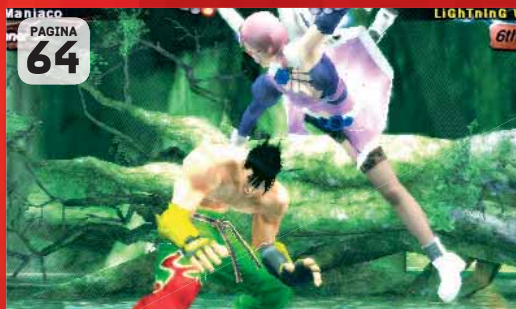
Punto secondo, preservare il ritmo. La narrazione vive sui tempi, ma purtroppo un videogioco, in quanto sottoposto alla volontà del giocatore, non sempre può imporre i suoi ritmi. Nondimeno, deve tentare di farlo attraverso due accorgimenti. In primo luogo, deve ritmare i dialoghi: troppo spesso le battute di dialogo tra personaggi sono scandite in modo irrealistico, con tempi lunghi derivanti dalla presenza di multipli file audio su disco. In secondo luogo, deve ritmare le azioni: può accadere, nello specifico, che tra la richiesta da parte di un personaggio e l'azione del protagonista ci sia un vuoto narrativo. Il giocatore può decidere di disinteressarsi del compito, oppure di perdere tempo. In questi casi, il gioco deve occuparsi di incentivare l'azione del giocatore: ad esempio, imponendo un limite di tempo narrativamente coerente, oppure riducendo temporaneamente ogni altra possibilità d'azione. Al contempo, deve tentare di riempire l'irrealistico vuoto narrativo: ad esempio, attraverso esortazioni progressive del personaggio che ha assegnato l'incarico, oppure con sue azioni/reazioni che modifichino lo status del gioco, in modo tale da dare reale valore allo scorrere del tempo. E con questo si chiude la non-lezione di non-cinema. Il lettore perdonerà la banalità dei suggerimenti, espressi oltretutto in forma molto schematica, ma a volte stupisce la frequenza con cui questi problemi si ripetono nei videogiochi moderni. E sorprende come alcuni di questi accorgimenti, sebbene fondamentali per migliorare l'esperienza, non richiedano eccessivo dispendio di tempo o denaro. Insomma, questi erano i miei due centesimi, amici sviluppatori. Sempre ricordando che qui nessuno vuole insegnare nulla a nessuno. Se non a pagamento, s'intende...

Ivan Fulco



PAGINA
50

■ **DARKSIDERS.** L'Apocalisse? Tutto sommato, non è poi la fine del mondo...



PAGINA
64

■ **TEKKEN 6.** Il picchiaduro più spettacolare e completo torna su PSP.



PAGINA
56

■ **ARMY OF TWO, IL 40° GIORNO.** In due si spara meglio.

RECENS

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3

Army of Two: Il 40° Giorno.....	56
Bayonetta.....	44
Darksiders.....	50
Dark Void.....	54
Dynasty Warriors: Strikeforce	58
Lego Indiana Jones 2.....	59

➔ STREGHE, MAZZATE E GUERRA

Il momento di follia natalizia sarà anche passato, ma fortunatamente i grandi titoli non si sono concentrati tutti tra fine 2009 e inizio 2010. Prova ne è l'attesissimo Bayonetta, che irrompe su PS3 con una protagonista che, nonostante la prorompente sensualità, quando si tratta di mettere mano alle armi non guarda in faccia a nessuno. Meno stylish, ma comunque molto divertente, anche Darksiders, la vera sorpresa di questo mese: ci aspettavamo un titolo tutto azione frenetica, ma ci siamo ritrovati tra le mani una piacevole avventura che ricorda vagamente, nella struttura, la serie di Zelda. Piacevolissima come sempre anche la declinazione portatile del nuovo capitolo di Tekken. E queste non sono che tre dei titoli che abbiamo avuto il piacere di recensire questo mese... ◉



PAGINA
44

■ **Signore e signori,** siamo lieti di presentarvi la nuova regina dell'azione stylish!

PSP

Astroboy.....	60
Disgaea 2.....	63
Invizimals.....	62
Lego Indiana Jones 2.....	59
Tekken 6.....	64

PS2

Astroboy.....	60
---------------	----

» I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49

Insoddisfacente.

Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59

Appena sufficiente.

Solo per fan sfegatati.

60-69

Discreto.

Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79

Interessante.

Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89

Molto interessante.

Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94

Sensazionale.

Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100

Capolavoro.

Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.

PEGI

Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:

12 ETÀ CONSIGLIATA

CONTENUTI DISCRIMINANTI

DROGHE

LINGUAGGIO VULGARE

SESSO ESPLICITO

CONTENUTI VIOLENTI

GIOCO D'AZZARDO

PEGI ONLINE

ETÀ GIOCO IN RETE



18

Genere
AZIONE
Sviluppatore
PLATINUM GAMES
Produttore
SEGA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Prezzo
€ 79,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
1080P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
SOLO CLASSIFICA
Salvataggi
A FINE LIVELLO
Sito Web
WWW.SEGA.COM/PLATINUMGAMES/BAYONETTA



■ **Azione, azione e ancora azione:** *Bayonetta* è un action game che porta la formula di *Devil May Cry* a nuove vette di perfezione.

DANTE E RYU, TREMATE: LE STREGHE SON TORNATE!

Bayonetta

Sega incorona la nuova regina degli action game: largo a Sua Maestà Esageratissima, la divina strega Bayonetta!

Se l'importante, come diceva Jannacci, è esagerare, allora Hideki Kamiya, Producer di *Bayonetta*, ha le idee davvero chiare su come si costruisce un action game. Inizi a giocare, e rimani a bocca aperta per quanto è esagerata la sexy protagonista. Giochi, e rimani basito per quanto è profondo il sistema di combattimento. Lo finisci, e ti

gratti la testa nel cercare di capire di cosa cavolo parli l'assurda "trama". E quando sui titoli di coda, esausto dopo un boss finale "super" sia nelle dimensioni che nella difficoltà, pensi che il gioco abbia finito di lanciarti in faccia secchiate di esagerazione, c'è ancora una sorpresa, due, tre, sempre più folli. Una indigestione di grande videogioco.

Quando lo abbiamo intervistato, il papà di *Devil May Cry* ci ha detto che il suo gioco avrebbe rivoluzionato il genere perfezionandolo. Una apparente contraddizione che solo alle porte dell'agognato platino riusciamo a spiegarci. In sostanza, *Bayonetta* è la somma matematica di tutto quello che hai visto nei migliori action game degli ultimi anni elevata al cubo.

L'accumulo fatto evolvere. Certo, c'è del già visto un po' dappertutto, tra citazioni esplicite, altre più furbe e qualcuna forse evitabile, ma poco importa, davvero. Ironico, profondissimo, impegnativo, veloce e spettacolare fino all'eccesso, il titolo Platinum Games è il punto di



■ **La strega Bayonetta è la protagonista** dell'action game più frenetico, esagerato e spettacolare mai visto su PS3.

» GLI ASSI NELLA MANICA DELLA SEXY STREGA



1 SABBA TEMPORALE. Schiva all'ultimo istante, e il tempo si fermerà per un attimo. Cerca di padroneggiarne presto il tempismo: è una tecnica fondamentale.



2 ARMI LETALI. Spade, fruste, magli, ma anche follie come pattini da ghiaccio stregati e bazooka-manganello. E puoi anche strappare le armi ai nemici!



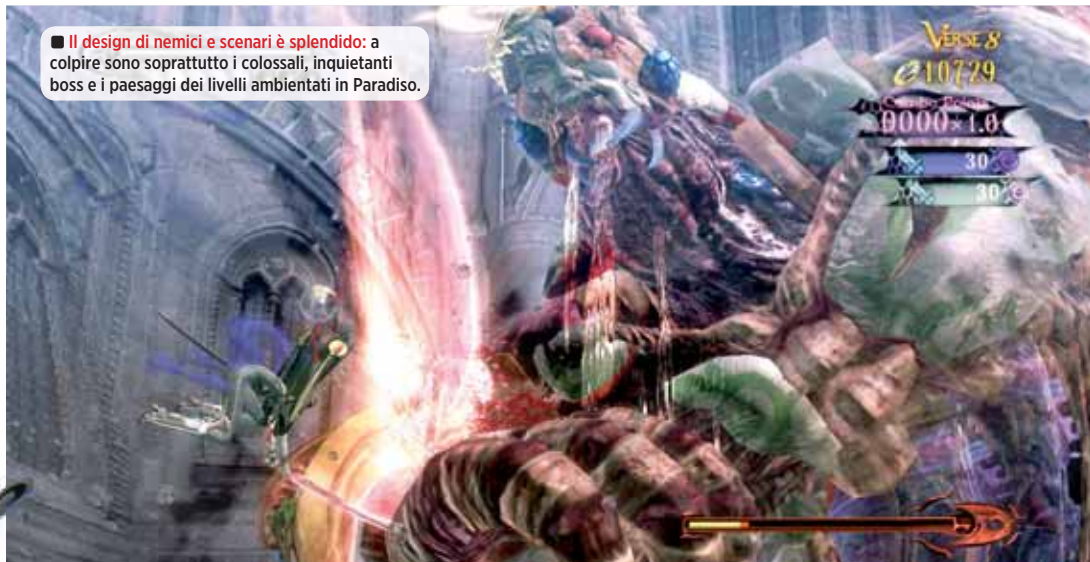
3 TRANSFORMER. Premendo due volte R2 a terra o in volo, Bayonetta si trasformerà in pantera o corvo. Utile per schivare, saltare più lontano ed esplorare.



■ Le armi principali includono spade, tonfa e fruste. Potrai rubare ai nemici armi con durata limitata. Alcune, come lance e tromboni, sono molto utili.



■ Gli effetti grafici del gioco sono esagerati come la sua protagonista. La cosa, purtroppo, porta a volte a perdere il filo dell'azione al momento sbagliato.



■ Il design di nemici e scenari è splendido: a colpire sono soprattutto i colossali, inquietanti boss e i paesaggi dei livelli ambientati in Paradiso.



Bayonetta è l'esagerazione fatta action game. Dalla sexy protagonista al profondissimo sistema di combattimento. Quando pensi di aver visto tutto c'è sempre un'ultima sorpresa da vedere, e poi un'altra e un'altra ancora...

arrivo e al tempo stesso il nuovo inizio del genere.

Chi ha amato Devil May Cry 4 si troverà subito a suo agio: la struttura di base, come si diceva, è la medesima, al punto che molti colpi, oltre a essere praticamente uguali, si eseguono nello stesso modo, e anche il concetto di base di mescolare piombo e acciaio per creare combo spettacolari e ottenere un buon voto alla fine del livello è

intatto. Il sistema di combattimento di Bayonetta, però, è smisuratamente più profondo, dato che non solo fonde in un singolo personaggio le abilità di Nero e le numerose e ben diversificate armi di Dante, ma vi aggiunge una lunghissima serie di elementi tra cui spicca ovviamente il Witch Time (in italiano Sabbat Temporale). Questa abilità, cruciale nel sistema di gioco, ricompensa le schivate all'ultimo secondo con po-

chi, preziosi attimi di "bullet time" in cui saccagnare selvaggiamente i nemici.

Già questo sarebbe sufficiente a creare un gioco di incredibile spessore, ma come si diceva, la moderazione non è di casa in Platinum Games. Tra trasformazioni animali (in corvo e pantera), tecniche da sbloccare e trovate "superpro" come il sistema Combo Interruptus, gli sviluppatori hanno trovato lo

spazio per inserire degli accessori (sbloccabili a caro prezzo nel negozio infernale di Rodin) che, donando alla protagonista nuove abilità (contromosse, difesa automatica e così via), aumentano ulteriormente lo spessore dei combattimenti. Tanta, tanta roba, insomma. In effetti, la profondità del sistema di gioco e la difficoltà media sono tali che gli sviluppatori hanno inserito una modalità di gioco



■ In giro per i livelli, come in Devil May Cry, sono nascoste delle sfide speciali che ti permetteranno di sbloccare potenziamenti.



■ Uno degli aspetti meno piacevoli del gioco sono i suoi Quick Time Event: perdere un voto Platinum perché hai mancato un tasto è irritante.



■ Nel negozio del massiccio Rodin potrai acquistare potenziamenti, tecniche, oggetti speciali, lecca lecca curativi e costosissimi extra...

» ANCHE I BOSS VANNO IN PARADISO

Tra gli aspetti più pregevoli di Bayonetta figurano i suoi inquietanti e spettacolari boss, protagonisti di alcuni scontri indimenticabili.



TEMPERANTIA. Per colpire questo colosso fluttuante dovrai correre sulle sue braccia. Il tutto volteggiando nell'occhio di un ciclone!



SAPIENTIA. Questo gigantesco boss marino ti farà sudare sette camicie. Come se non bastasse lo affronterai su una tavola da surf...



GOLEM. Uno dei numerosi sub boss del gioco: una sfera che assume varie forme con un effetto grafico a tratti quasi ipnotico.



■ Le maggiori difficoltà non verranno dai boss, ma dai loro sgheffi: Grace and Glory, ad esempio, sono davvero fastidiosi negli spazi stretti.



■ Trasformarsi in corvo consente di esplorare i livelli in cerca di segreti, mentre la mutazione in pantera accresce velocità e capacità di salto.



■ Alcune armi, come i tonfa-bazooka Kilgore, vanno sbloccate trovando dei dischi nascosti (a volte divisi in più parti) e scambiandoli con Rodin.



■ Il bilanciamento tra le varie anime del gioco pende ovviamente a favore dell'azione, ma non mancano sezioni platform piuttosto impegnative. Pochi gli enigmi.



■ La folle storia del gioco, cui consigliamo di non dar troppo peso, è narrata per lo più tramite schermate statiche doppiate in inglese. Una scelta discutibile.



Chi ha amato Devil May Cry 4 si troverà subito a suo agio: la struttura di base, infatti, è la medesima.

» semiautomatica in cui, con un solo tasto, potrai produrre in combo devastanti. Purtroppo, al di là della scelta di-

scutibile di legare indissolubilmente il sistema ai livelli di difficoltà inferiori, c'è da dire che il funzionamento è spesso imprevedibile, ed è inoltre talmente distante dalla modalità di gioco normale da rendere impossibile migliorarsi realmente.

Grazie a tutti questi elementi, già dai primi livelli l'azione diventa un turbine inarrestabile che culmina in alcuni dei boss fight più epici a memoria di giocatore. Una ghirlanda di emozioni solo di rado interrotta da qualche semplicissimo enig-

ma, da brevi sezioni platform e da livelli (dimenticabili, per la verità) che ti vedranno pilotare moto o guidare missili in volo tra citazioni di classici Sega. Neanche la forza di gravità riesce a tenere a freno l'azione, visto che, per sommare esagerazione a esagerazione, in diversi livelli potrai camminare persino sui muri! Troppo? Forse sì. In effetti, spesso e (mal)volentie-

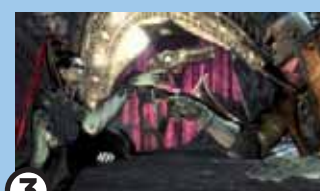
» VIA, SI FA PER SCHERZARE



1 HANG ON. Il livello in moto cita il classico Hang-On ma con le musiche di Afterburner Climax (di cui Kamiya è grande fan) e Outrun.



2 AFTERBURNER. Il livello aereo è un vero minestrone: struttura da Afterburner, nemici e musica da Space Harrier e Fantasy Zone.



3 RODIN. Il massiccio mentore di Bayonetta si produce in una divertente imitazione del mercante di Resident Evil 4 e sfotte i protagonisti degli FPS occidentali.



■ **I trofei del gioco sono ben pensati**, anche se in alcuni casi molto impegnativi. Abbiamo particolarmente apprezzato la moderata richiesta di voti Platinum...



■ **Finendo il gioco potrai acquistare** nuovi costumi per la protagonista. Tra kimono, tutine e mise sadomaso c'è solo l'imbarazzo della scelta...



■ **Al pari di Devil May Cry 4**, anche in Bayonetta si fa ampio riciclo di boss e ambientazioni, ma in modo meno fastidioso e scontato che nel titolo Capcom.



ri, soprattutto in ambienti stretti capiterà, tra effetti speciali, scelte cromatiche poco felici e incertezze della telecamera, di perdere di vista la protagonista o di non capire chi o come la stia attaccando. Anche nei capolavori, il troppo stroppia... Il vero punto dolente del gioco, però, è il suo comparto tecnico, incapace di sostenere adeguatamen-

L'azione è un turbine inarrestabile che culmina in alcuni dei boss fight più epici a memoria di giocatore.

te un design tra i migliori e più fantasiosi degli ultimi tempi: sia i protagonisti (Bayonetta in testa, ovviamente) che i nemici sfoggiano un design di primo ordine, e sono calati in scenari estremamente immaginifici, ma il tut-

to è imbruttito da texture sgradevolmente sbiadite e da qualche rallentamento di troppo. Da sottolineare in rosso anche i caricamenti, invadenti all'inverosimile: basti dire che il gioco carica anche per mettere in pausa!

Esagerato nei suoi numerosissimi pregi come negli indiscutibili difetti, il titolo Sega è comunque un titolo che sarebbe folle farsi sfuggire, ricco com'è di trovate geniali, ironia, carattere e azione a 3000 chilometri orari. La missione di Kamiya-san, insomma, è sicuramente compiuta, e gli Stylish Action hanno la loro nuova regina. ○



■ **Alcuni boss sembrano quasi imbattibili** se non si conosce la strategia migliore per affrontarli. In generale, non aver paura di farti sotto.



■ **L'umorismo gioca un ruolo fondamentale**, e tra parodie e gag, Bayonetta ti strapperà più di una risata. Alcuni colpi finali sono davvero esilaranti.

» TECNICHE AVANZATE PER STREGHE SOFISTICATE

I voti sono assegnati basandosi su tempo impiegato, punti combo, danni subiti e oggetti usati. Ecco come migliorare i tuoi punteggi.



PROVOCA. Premendo L1 durante una combo, il contatore si bloccherà permettendoti di attendere che il nemico si faccia sotto.



STOP & GO. Nel mezzo di una combo, tieni premuto l'ultimo tasto e schiva. Potrai continuare la combo dopo la schivata.



GIRA, GIRA. Cerca di usare le schivate e la Chioma Diabolica al meglio allineando i nemici e colpendone più d'uno per volta.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Il profondo sistema di gioco, il ritmo forsennato, la ricchezza di contenuti.

» DIFETTI

↓ Tecnicamente discutibile, lunghi caricamenti, trama demenziale.

Ti piacerà + di...

DEVIL MAY CRY 4



Ti piacerà + di...

NINJA GAIDEN SIGMA



91

» GRAFICA

Design di scenari e personaggi eccellente, realizzazione tecnica discutibile.

92

» SONORO

Orecchiabile j-pop e remix di classici della sala giochi. Doppiaggio inglese.

95

» DIVERTIMENTO

Un turbine d'azione che ti travolgerà. È impegnativo, ma la dedizione paga.

95

» LONGEVITÀ

Circa 12 ore la prima "passata", molte, molte di più per il Platino.

VOTO

95

Una protagonista indimenticabile e un action game pieno di trovate. Il nuovo punto di riferimento del genere, nonostante i rilevanti difetti.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



18

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
VIGIL STUDIOS
Produttore
THQ
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
1080P
Installazione
2172 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN OGNI MOMENTO
Sito Web
WWW.DARKSIDERS.COM

■ *Darksiders* è un'avventura che ricorda, nelle meccaniche, classici come *Zelda* o, per rimanere sulle console Sony, la saga di *Soul Reaver*, cui è vicina anche per l'ambientazione.



MA CHE 2012! LA FINE DEL MONDO È GIÀ INIZIATA!

Darksiders

Riscaldamento globale? Pioggia di asteroidi? Naaah. Scopri come finirà il mondo nella prima, vera sorpresa del 2010.

Guerra, il Cavaliere dell'Apocalisse protagonista di *Darksiders*, è giustamente un filo incavolato. Ha aspettato tutta l'eternità di andare al lavoro, e quando la fine del mondo è iniziata, è riuscito ad arrivare in ritardo. Sono cose che ti rovinano la giornata. Per aggiungere danno alla beffa, il Distruttore (pareva tanto una brava persona, con un

nome simile...) ha tramato perché il palestratissimo guerriero venisse spogliato dei suoi poteri, e finisce in mezzo al fuoco incrociato di Angeli e Demoni. Certo, lasciargli una spada divoratrice di anime di due metri non sarà stata una grande idea, ma non tutte le ciambelle riescono col buco. Sbattuto dall'Arso Consiglio su una Terra ormai ridotta a un cumulo

di rovine, il pompatissimo Guerra dovrà attraversare lande sulfuree, oscuri sotterranei e rovine tenebrose facendosi largo con piombo, acciaio e insulti tra schiere di non morti, colossali demoni e avanzi d'inferno assortiti col nobile scopo di ristabilire l'equilibrio tra i regni e il meno nobile intento di prendere a calci i responsabili della sua figuraccia.

Queste le premesse di *Darksiders*, action adventure dai toni fantasy-epici



» IL SUO NOME È GUERRA, IL CAVALIERE DELLA... VARIETÀ



1 AZIONE. I combattimenti sono intensi e numerosi. Guerra ha a disposizione numerose tecniche e armi come spade, falci, lame rotanti e fucili.



2 ENIGMI. I dungeon sono piuttosto complessi, e ricchi di enigmi basati su interruttori, pulsanti, barriere da far saltare...



3 ...E MOLTO ALTRO. Il gioco offre sezioni che spezzano il ritmo di gioco. Alcune, come le fasi sparattutto, sono carine, altre, come le sfide dell'arena, noiosette.

■ Guerra e il suo destriero Rovina semineranno distruzione tra angeli e demoni per ristabilire l'equilibrio.



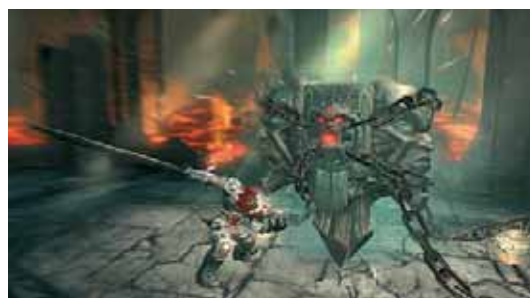
■ **Potrai eseguire attacchi finali** indebolendo al punto giusto i nemici. Non sempre conviene, dato che il bottino di anime varia a seconda dell'attacco.



■ **Rovina non serve solo a esplorare gli scenari** comodamente. In combattimento la bestiola sa rendersi utile con cariche e attacchi poderosi.



■ **La grafica del gioco alterna alti e bassi**, ma è generalmente di buon livello. Spiccano il design dei boss e degli scenari, mentre animazioni ed effetti sono mediocri.



Se a prima vista Darksiders, tra combattimenti e spargimenti di sangue, può sembrare un clone di God of War, le sue meccaniche lo avvicinano alla saga di Zelda, uno dei pilastri delle console Nintendo.

che, nonostante il suo indiscutibile valore, rischia di riservare qualche brutta sorpresa ai giocatori meno attenti. Meglio chiarirlo subito, a scanso di equivoci: il titolo THQ non è affatto, come si potrebbe pensare guardando le schermate o i trailer del gioco, un emulo di *God of War*, ma un'avventura come su PS3 non se ne erano mai viste. "Su PS3", appunto... In effetti, nonostante i combatti-

menti non manchino, le armi siano numerose, il sangue scorra a fiumi e i punti di contatto con la saga di Kratos non manchino, il riferimento più preciso per inquadrare il gioco è sulle console Nintendo, dato che *Darksiders*, per ammissione degli stessi autori, è "una versione cattiva di *Zelda*".

Spesso, giocando con i titoli di punta delle altre console, ci è capitato di

chiederci "ma perché qualcuno non si decide a fare un gioco simile anche su PS3?" Purtroppo, però, le logiche produttive e di posizionamento sul mercato non sembrano andare d'accordo quelle del cuore degli appassionati, e così alcune esperienze rimangono legate a un certo marchio, con grande dolore dei giocatori. Proprio la passione sembra aver mosso Joe Madureira, disegnatore di fumetti di

grande fama (di cui ricordiamo uno spettacolare arco di storie sulle collane degli X-Men), che con il suo studio Vigil Games e l'appoggio di THQ ha creato un titolo tanto vicino alla storica saga Nintendo che a tratti fa strano non sentirne il caratteristico stacchetto all'apertura degli scrigni. A differenza però di un titolo come *Dante's Inferno*, anche lui non propriamente originalissimo (per usare un eufemi-



■ **In alcuni livelli monterai su un grifone** e dovrai schivare ostacoli e sparare fiamme per abbattere nemici.



■ **Tra i poteri più interessanti figura** la capacità di congelare il tempo. Per ottenerlo dovrai sudare, ma sarà prezioso per risolvere alcuni enigmi.



■ **La Forma Caotica di Guerra, attivabile** premendo L1 e R2, rende il protagonista invulnerabile e potentissimo, ma incapace di saltare.

TRE SCENARI DA DEVASTARE

La mappa di gioco è divisa in 10 aree che potrai visitare liberamente, una volta sbloccate, rivolgendoti al perfido Vulgrim.



NEW YORK. Tutti amano la Grande Mela, anche se un po' rovinata dagli eventi. E allora perché non farne il crocevia tra le varie realtà?



IL DESERTO. Si tratta del primo livello davvero ampio e aperto che incontrerai. Per esplorarlo conviene affidarti al tuo fedele destriero.



IL NIDO DEL RAGNO. Siliitha, il demone-ragno, presidia questo livello. Prima di arrivare a lei dovrai combattere la sua famelica prole.



■ **Gli enigmi del gioco sono complessi** e ben integrati nella struttura del gioco. Andando avanti, ciascuno richiede l'uso combinato di più poteri.



■ **Non mancano brevi sezioni subacquee**, in cui i controlli di combattimento sono semplificati per evitare di perdere l'orientamento.



■ **Per non rimanere disorientati nei combattimenti** più affollati, e sfruttare le azioni evasive, è consigliato l'uso del lock on sui nemici più grossi.



■ **Impugnando un cannone**, la capacità di movimento di Guerra è ridotta e la visuale cambia, ma la potenza di fuoco di questo oggettino vale il sacrificio.



■ **Samael vuole vendicarsi del Distruttore** per motivi misteriosi. Per concederti il suo aiuto, vuole i cuori dei tre guardiani della Torre.



» smo), *Darksiders* sembra un omaggio reverente, come potrebbe farlo un appassionato, più che una copia priva di carattere fatta per giocare sul sicuro.

Al pari della saga creata dal Maestro Shigeru Miyamoto, *Darksiders* è strutturato come una serie di mondi più o meno ampi (10, per la precisione) che mescolano fasi platform, enigmi e combattimenti, e

Chi non ha mai giocato un capitolo di Zelda rimarrà incantato (e a volte spiazzato) dalle numerose trovate che il gioco riserva.

nascondono una serie di passaggi che potranno essere aperti solo una volta venuti in possesso di specifici oggetti, poteri o armi. Ciascun mondo ospita un "dungeon", ovvero un livello chiuso di notevole complessità (tanto che la prima cosa da fare

sarà trovare la mappa nascosta al suo interno) con diversi enigmi ambientali da risolvere, passaggi segreti contenenti bonus, e un colossale boss a presidiarlo. Alla fine del livello, Guerra riavrà uno dei suoi poteri (creare terremoti, rallentare il tempo) o una

delle sue armi (che includono spade e armi da fuoco), e potrà eventualmente spendere le anime guadagnate presso il negozio del demone Vulgrim per potenziare le sue abilità o il suo arsenale.

Tra esplorazione a piedi e (più avanti nel gioco) a cavallo, combattimenti spesso molto impegnativi e fasi soprattutto ispirate a un altro classico come

» QUATTRO PIANI SENZA ASCENSORE



1 TIAMAT. La regina dei pipistrelli andrà sconfitta appiccicandole bombe addosso e facendole esplodere con la lama-boomerang.



2 L'AFFRANTA. Il secondo guardiano del gioco è una creatura indefinibile che ospita al suo interno centinaia di demoni-insetto.



3 SILITHA. Poteva mancare un boss-ragno? Ovviamente no. La custode del quarto livello ti darà filo (anzi, tela) da torcere.

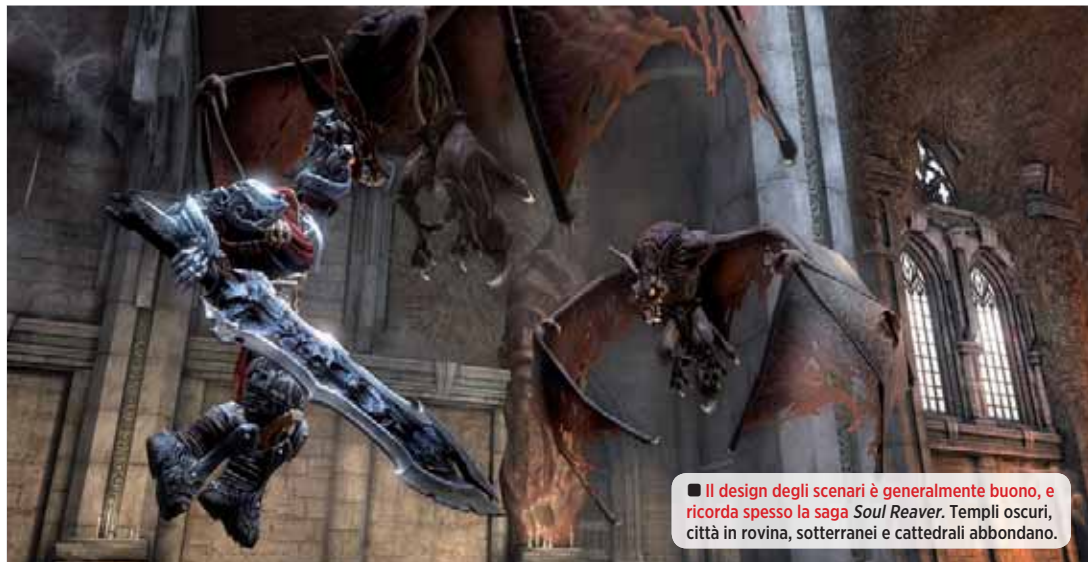
■ **La Sentinella è un inviato dell'Arso Consiglio** che ti seguirà ovunque dandoti consigli. Il doppiaggio di Pino Insegno, però, lo rende involontariamente comico.



■ Il gioco è pieno di situazioni molto emozionanti. Se non vuoi diventare lo spuntino dei vermoni del deserto, ti conviene dartela a gambe!



■ I nemici, sia angeli che demoni, sono caratterizzati benissimo, anche se tendono a ripetersi all'interno di una stessa area.



■ Il design degli scenari è generalmente buono, e ricorda spesso la saga *Soul Reaver*. Templi oscuri, città in rovina, sotterranei e cattedrali abbondano.



Panzer Dragoon di Sega, le 20 ore di gioco sembrano almeno il triplo, grazie anche alla sensazione di progressione data dal ritrovamento di ogni oggetto: ogni arma e potere, oltre che per fare a pezzi gli angeli, serve sempre ad aprire un passaggio o risolvere un enigma lasciato da parte ore prima. Se ai veterani della saga di *Zelda* raramente capiterà di rimanere stupiti, tutti gli altri giocatori rimarranno

Se il comparto tecnico non stupisce, il design porta il tratto di Madureira sullo schermo in modo efficacissimo.

incantati (e a volte spiazziati) dalle numerose trovate che il gioco riserva. Anche dal punto di vista grafico il gioco non delude: se gli scenari iniziali (e il comparto tecnico in generale) non fanno gridare al miracolo, già dopo poche ore il gioco offre alcuni scorci di notevole im-

patto. Un discorso a parte va fatto per il design dei personaggi: per quanto qualcuno potrebbe non gradire lo stile esagerato e americanissimo del gioco, bisogna ammettere che il titolo THQ riesce a portare il tratto di Madureira sullo schermo in modo efficacissimo.

In sintesi, l'unico modo di rimanere delusi dal titolo THQ è fraintendendone la natura. Pur essendo presenti in quantità, i combattimenti non sono il centro dell'esperienza di gioco, e il ritmo a volte lento dell'avventura potrebbe spaziare qualcuno. I giocatori più attenti, d'altro canto, si godranno un gioco come non se ne vedono molti, tanto come genere che per la sua qualità. ○



■ Padroneggiare la schivata è fondamentale, dato che i combattimenti contro boss e mini-boss sono spesso molto impegnativi.



■ Nel corso del gioco potrai potenziare le varie armi e sbloccare nuove combo. Il sistema di anime di diverso colore ricorda *God of War* e *Devil May Cry*.

» UN CAVALIERE DAI POTERI FAMILIARI...

Molte zone sono inizialmente inaccessibili, e per sbloccarle dovrai attendere di aver ottenuto un oggetto o un potere. Suona familiare?



CAVALIERE BIONICO. Grazie a questo gan- gio con catena potrai superare enormi baratri. Ma ci vorrà un bel po' per ottenerlo...



LE ALI DI ICARO. Ok, non sono quelle di Kratos, ma funzionano allo stesso modo. Usandole potrai planare più lontano.



QUI, BELLO! Nel corso del gioco *Guerra* ritroverà il suo destriero *Rovina*: potrai chiamarlo in ogni momento per esplorare i livelli più ampi.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ La longevità e la varietà. Avrai sempre qualcosa da fare o un enigma da scoprire.

» DIFETTI

↓ Il ritmo è un po' lento, il comparto tecnico non è eccezionale, e il doppiaggio è mediocre.

Ti piacerà + di...

LOK: SOUL REAVER (PS2)



Ti piacerà - di...

ASSASSIN'S CREED II



88

» GRAFICA

Design pregevole, ma animazioni scarse e scenari di qualità altalenante.

88

» SONORO

Buona colonna sonora, doppiaggio così così. E poi: perché Pino Insegno?

91

» DIVERTIMENTO

Ci sono sempre tante cose da fare in ogni momento. Non ti annoierai mai.

92

» LONGEVITÀ

20 ore circa, ma possono arrivare facilmente superare le 30 per platinarlo.

VOTO

90

Un'avventura come non se ne vedevano dai tempi di *Soul Reaver*. Speriamo che il suo successo invogli a svilupparne di nuove.



18

Genere
AZIONE
Sviluppatore
AIRTIGHT STUDIOS
Produttore
CAPCOM
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 64,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
721 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.DARKVOIDGAME.COM



■ Una dimensione parallela, alieni minacciosi, umani ridotti in schiavitù e... il Triangolo delle Bermuda. La trama di *Dark Void* sembra un filmaccio del venerdì sera. C'è pure Nikola Tesla!

NEL BLU DIPINTO DI BLU

Dark Void

Volare dalle parti del Triangolo delle Bermuda non è mai stata una buona idea, e questo nuovo titolo Capcom ne è l'ennesima conferma.

Will è un simpatico aviatore, la cui vita prende una piega decisamente inattesa quando decide incautamente di sorvolare il famigerato Triangolo. Sbalzato suo malgrado in una dimensione parallela, il Void, il giovane si ritrova a dover combattere le Sentinelle, misteriosi alieni biotecnologici che, tanto per

cambiare, hanno deciso di ridurre in schiavitù l'umanità. Il giovane verrà aiutato nell'ardua missione dallo scienziato Nikola Tesla, che gli donerà un prototipo di jet-pack, permettendogli di spiccare il volo e affrontare i nemici sia in terra che in aria.

Se la trama di *Dark Void* pesca a piene mani da certa fantascienza steampunk che

si rifà a maestri del genere come H. G. Wells e Jules Verne, dal punto di vista delle meccaniche il gioco si presenta come un classico sparattutto in terza persona, ma con la marcia in più rappresentata dall'impostazione "verticale". Per quanto riguarda le sezioni a terra il tutto non si discosta troppo da un *Uncharted* dei poveri, ma le fasi in cui Will è impegnato a scalare pareti o co-

■ Proseguendo nel gioco, Tesla ti fornirà tuta e armi sempre più avveniristiche e potenti.

» PERSONAGGI E INTERPRETI



1 SENTINELLE. Questi alieni vogliono lasciare il Void per ridurre in schiavitù l'umanità. A te starà, ovviamente, impedirglielo.



2 SOPRAVVISSUTI. Gli esseri umani prigionieri nel Void considerano le Sentinelle come delle divinità. È ora di fargli cambiare idea.



3 NIKOLA TESLA. Lo scienziato più presenzialista dei videogiochi ti aiuterà, adattando la tecnologia aliena alle tue esigenze.



■ **I boss finali sono i nemici più impegnativi** e interessanti da affrontare. Per il resto, le Sentinelle non brillano in astuzia.



■ **Gli scontri corpo a corpo** richiedono giusto un po' di riflessi per attaccare il nemico prima che lui faccia lo stesso con te.



■ **All'inizio, il jet-pack ti permetterà** di compiere solo rapidi balzi verso l'alto. *Dark Void* non è un gioco adatto a chi soffre di vertigini.



struzioni aliene provocano invece un drastico spostamento della visuale di gioco, e il passaggio al cosiddetto Vertical Cover System. Questo particolare sistema di copertura evidenzia i punti a cui è possibile aggrapparsi, o su cui Will può lasciarsi cadere, mentre è impegnato a evitare gli attacchi nemici. Purtroppo, la "mira" del sistema non è sempre precisa, e il cambio di inquadratura è disorientante,

Nelle prime ore di gioco, *Dark Void* mostra tutti i suoi difetti, risollevandosi in seguito alla conquista della capacità di volare.

quando non arriva addirittura a causare capogiri. Dopo una prima parte che mostra il peggio del gioco, con l'acquisizione del jet-pack le cose si fanno decisamente più interessanti. Nei momenti in cui sei libero finalmente di solcare i cieli e affrontare i nemici in serrati combattimenti aerei, *Dark*

Void si dimostra oggettivamente un titolo discreto, anche in virtù di ambientazioni capaci di regalare scorci affascinanti, fermo restando un livello tecnico generale non certo eccelso.

Il risultato complessivo di questa struttura di gioco "ibrida" è discreto, e riesce

persino a regalare qualche momento emozionante, nonostante un'intelligenza artificiale dei nemici tutt'altro che sbalorditiva. *Dark Void* è in sostanza un gioco imperfetto, che alterna alcune buone idee a una realizzazione spesso raffazzonata, ma a cui va comunque dato atto del tentativo di introdurre qualche novità strutturale nel genere degli sparatutto in terza persona. Se l'ambientazione ti attira, dagli una possibilità. ●



■ **Le texture sono mediamente poco definite**, e i modelli dei personaggi non brillano certo per qualità. Discreti i volti, invece.



■ **Le fasi di volo trasmettono il giusto senso di libertà** e vertigine. Peccato che prima di arrivarci bisogna affrontare la parte più noiosa del gioco.

» UNDICI VERTICALE...

Finché resterai "appiedato", *Dark Void* somiglierà a un dozzinale sparatutto. Quando spiccherai il volo, però, le cose miglioreranno....



NIENTE DI NUOVO. Le meccaniche sono straviste: inquadratura dalle spalle e sistema di copertura per proteggerti dai proiettili nemici.



CAMBIO DI PROSPETTIVA. Il Vertical Cover System sposta l'inquadratura in verticale, evidenziando i punti che puoi raggiungere.



UFO ROBOT. Le sezioni di volo libero sono le migliori del gioco. Puoi anche rubare un disco volante ai nemici tramite un QTE.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Non si fa mancare qualche intuizione carina. Ambientazione poco originale, ma "funziona".

» DIFETTI

↓ Come sparatutto in terza persona è un po' troppo generico. IA e grafica migliorabili.

Ti piacerà + di...

TERMINATOR SALVATION

Ti piacerà - di...

UNCHARTED 2



73

» GRAFICA

Un Unreal Engine che non si sforza più di tanto. Buoni alcuni scenari.

79

» SONORO

Doppiaggio poco ispirato, come spesso accade. Buone musiche ed effetti.

74

» DIVERTIMENTO

Le prime ore sono poco appassionanti, ma migliora un po' andando avanti.

75

» LONGEVITÀ

Dura il giusto, ma i motivi per giocarlo di nuovo sono inesistenti.

VOTO

73

Un mix di idee riciclate e spunti interessanti. Nel complesso un gioco discreto ma altalenante, e tecnicamente lacunoso.



18

Genere
AZIONE
Sviluppatore
EA GAMES
Produttore
ELECTRONIC ARTS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-2
Online
1-10
Salvataggi
PUNTI DI CONTROLLO
Sito Web
WWW.ARMYOFTWO.COM



■ **Il 40° Giorno** è un gioco d'azione in terza persona nel quale collaborare con il proprio partner è indispensabile, per sopravvivere.

L'ESERCITO DI **DUE UOMINI** DI EA GAMES INVADE SHANGAI

Army of Two: Il 40° Giorno

Due anni dopo il loro debutto, i mercenari Salem e Rios tornano su PS3 per portare a termine un nuovo incarico... ma saranno all'altezza di questa nuova missione?

Agli inizi del 2008, EA lanciò sul mercato *Army of Two*, un titolo che, dietro l'aspetto di un comune sparattutto in terza persona, nascondeva caratteristiche davvero interessanti, in primis la necessità per i giocatori di collaborare con il proprio commilitone (reale o virtuale) per sopravvivere. I due mercenari del titolo potevano infatti attirare l'attenzione dei nemici, aiutarsi a vicenda a superare ostacoli insormontabili, coprirsi l'un l'altro e persino trascinarsi in salvo in caso di pericolo. A distanza di due anni, l'allegria coppia di tamarri ritorna su PS3...

veranno intrappolati a causa dell'attacco di un gruppo terroristico. Vivrai la battaglia da una prospettiva in terza persona identica al primo capitolo, dal quale il gioco eredita ovviamente i tratti caratterizzanti, come la modalità cooperativa o il sistema di copertura, che per l'occasione è stato reso più immediato. Come nel primo capitolo, grande attenzione è stata posta nei dettagli per

sonalizzabili delle armi (presenti in gran numero) e ovviamente nei modi nei quali i protagonisti possono interagire tra loro: puoi aiutare il tuo partner a scavalcare un muro o, se giochi da solo, dare ordini alla IA per farle difendere una posizione o attrarre il fuoco nemico. Rispetto al primo episodio sono state aggiunte diverse opzioni, tra cui la possibilità di simulare la resa o la morte

Il 40° Giorno è ambientato in una Shanghai in rovina, nella quale Salem e Rios si ritro-

» I SEGRETI DI UN BUON "LAVORO DI SQUADRA"...



1 AZIONE. Combatterai contro un esercito intero, quindi spara a tutto quello che si muove e dai i giusti ordini al tuo partner, se vuoi sopravvivere.



2 COLLABORA. Proteggi il tuo compagno con uno scudo, aiutalo a scavalcare un muro, curalo... e chiedigli aiuto se è necessario. Questo è lavoro di squadra!



3 MORALITÀ. Il gioco metterà alla prova la tua moralità, ponendoti di fronte a scelte quali ammazzare o meno una tigre. Le conseguenze influenzeranno il finale.

■ Salem e Rios sono due mercenari con equipaggiamento e maschere personalizzabili.



■ Il gioco è ambientato in una Shanghai assediata dal terrorismo. Aerei che si schiantano, edifici demoliti... caos puro.



■ Il gioco offre momenti d'azione molto variegata a fianco ad altri dove dovrai avanzare con il tuo partner spalla contro spalla.



■ Salvare ostaggi, giustiziare i nemici, simulare la propria resa... Salem e Rios potranno fare molte scelte, durante il gioco.



per prendere di sorpresa il nemico. Un altro aspetto importante nei sette capitoli che compongono il gioco è la moralità dei protagonisti. Giustizierai i terroristi o li costringerai alla resa? Salverai gli ostaggi o li lascerai morire? Ogni azione non solo porterà alla visione di differenti filmati, ma anche a conquistare diversi trofei e modificare il finale. In alcune fasi, inoltre, dovrai seguire un percorso parallelo a quello del tuo partner, aiutandolo dalla

Gli amanti dei giochi cooperativi hanno un nuovo titolo con il quale divertirsi... anche se non si divertiranno a lungo.

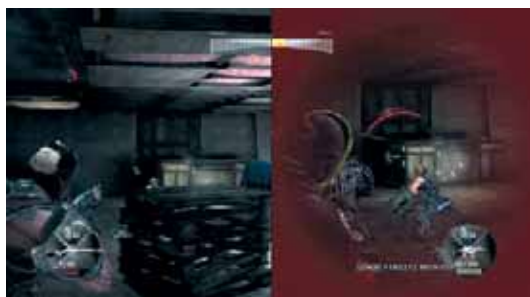
distanza, o dovrai cooperare con lui per eliminare nemici pesantemente armati e corazzati. Non mancano nemmeno opzioni "frivole" quali un editor di maschere. Da segnalare infine la presenza di una modalità extra riservata (con una mossa che farà discutere) ai giocatori che hanno preordinato il gioco.

La grafica è buona, ma non certo stupefacente. I protagonisti hanno ottimi modelli e animazioni, e alcuni scenari sono ben realizzati, ma altri dettagli, come le animazioni facciali, oppure la maggior parte degli ambienti, non sono allo stesso livello. Il vero punto debole, però, è la longevità: la Campagna dura

appena sei ore, il che la rende persino più breve del primo AoT. Cercare di sbloccare tutti i trofei migliora un minimo le cose, ma senza fare miracoli. In conclusione, i fan del primo AoT troveranno in questo gioco un deciso miglioramento, ma non potranno evitare di storcere il naso davanti ai difetti. Se te la senti di chiudere un occhio, però, provalo con un amico: ti godrai uno dei migliori titoli cooperativi disponibili per PS3. ●



■ Di tanto in tanto dei soldati speciali, particolarmente corazzati e dotati di armi pesanti, renderanno la situazione a dir poco infuocata.



■ La Campagna può essere giocata in split screen e la modalità online permette a 10 giocatori, divisi in due squadre, di combattersi.

» UN ESERCITO MOLTO... PERSONALIZZATO

Il 40° Giorno ti lascia personalizzare il tuo arsenale, il tuo aspetto... e perfino il tipo di rapporto che desideri avere con il tuo partner.



CREA IL TUO DISEGNO. Nella pagina web del gioco puoi creare simboli e maschere e inviare al tuo ID per poterli poi usare nel gioco.



ARSENALE. Porta a termine gli obiettivi e otterrai armi ed equipaggiamento extra. L'arsenale è molto più ricco di quello del primo AoT.



IN SQUADRA. Se giochi da solo, potrai migliorare i rapporti con il tuo partner con ✖ e ●, o perfino giocare con lui a morra cinese!

GIUDIZIO

» PREGI

Modalità cooperativa, opzioni di personalizzazione.

» DIFETTI

È breve e non permette a un amico di entrare o uscire nel mezzo di una partita.

Ti piacerà + di...

ARMY OF TWO



Ti piacerà - di...

RESIDENT EVIL 5



85

» GRAFICA

Buona, ma non eccellente. Alcuni scenari sono splendidi, ma altri...

89

» SONORO

Buon doppiaggio e ottimi effetti. Difficilmente ricorderai le musiche.

84

» DIVERTIMENTO

Pur senza rivoluzionare il genere, le sparatorie ti coinvolgeranno.

80

» LONGEVITÀ

Solo sei ore di campagna (rigiocabile) e una modalità online un po' limitata.

VOTO

84

Un buon gioco d'azione per gli amanti dei cooperativi, sia online che in split screen... ma è un po' troppo corto.



12

Genere
AZIONE
Sviluppatore
OMEGA FORCE
Produttore
KOEI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
59,90
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-4
Online
SI
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.KOEI.COM/STRIKEFORCE



■ Grazie alle nuove trasformazioni Furia, riempiendo l'apposita barra accederai a poteri speciali, come quello di volare per brevi periodi.



■ Coordinando il tuo party nella maniera opportuna, potrai agevolmente sbarazzarti anche dei giganteschi boss di fine livello.



■ Giocando in singolo, gli alleati agiscono autonomamente, ma potrai impartire loro linee guida in battaglia.

ALLA CONQUISTA DELL' ANTICA CINA

Dynasty Warriors Strikeforce

Per decidere le sorti della guerra dei Tre Regni, questa volta non sarai solo contro tutti.

La conversione per PlayStation 3 dell'ultimo episodio portatile di Dynasty Warriors offre alcuni apprezzabili miglioramenti tecnici e nuove soluzioni che hanno infuso alla serie una freschezza inaspettata.

La conversione per PlayStation 3 dell'ultimo episodio portatile di Dynasty Warriors offre alcuni apprezzabili miglioramenti tecnici e nuove soluzioni che hanno infuso alla serie una freschezza inaspettata. Strikeforce, come si può intuire dal nome, permette di creare un commando di quattro giocatori e di guidarlo, grazie a un sistema di chat vocale o testuale, nelle oltre 200 missioni che compongono la modalità principale. Il manipolo di eroi dovrà affrontare interi eserciti o gigantesche creature fantastiche, elaborando la strategia più opportuna e collaborando per portare a termine la missione. Oltre ai nuovi personaggi, che portano il numero a

40, e alle classiche tecniche Musou, avrai a disposizione le temibili trasformazioni Furia, che permetteranno di spostarsi alla velocità del fulmine o addirittura volare per brevi periodi di tempo. In Strikeforce, inoltre, sono stati aggiunti interessanti elementi GdR che arricchiscono ulteriormente il tutto, come la città cui fare ritorno tra una missione e l'altra per potenziarsi, fare acquisti, selezionare le missioni e creare oggetti. ●

» ELEMENTI DA GIOCO DI RUOLO

Tra una missione e l'altra avrai la possibilità di fare ritorno in città. Qui potrai riposarti e organizzarti per le tue missioni successive, elaborando le strategie per superarle e dotandoti dell'equipaggiamento necessario. Recandoti all'armeria, ad esempio, potrai acquistare nuove armi, mentre dal fabbro potrai potenziare quelle che già possiedi.



1

RECANDOTI dall'indovina, parteciperai a un minigioco in stile roulette, il cui esito influenzerà le tue capacità in battaglia.



2

DIFENDI O CONQUISTA. Quando attacchi o difendi un pianeta passi alla modalità Combattimento, in cui affronterai la battaglia.

■ Tra i personaggi, ti capiterà di incontrare anche i protagonisti di *Ninja Gaiden Sigma 2*.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ I nuovi elementi GdR rendono il sistema di gioco più solido mentre l'online garantisce più varietà.

» DIFETTI

↓ Tecnicamente non è proprio eccezionale, soprattutto visti gli ultimi titoli nel catalogo PS3.

82

» GRAFICA

Niente di eccezionale. Ottime le animazioni dei personaggi.

80

» SONORO

Commento audio discreto, effetti sonori sono di buon livello.

90

» DIVERTIMENTO

L'esperienza di gioco è godibile, soprattutto giocando online.

92

» LONGEVITÀ

La possibilità di scaricare nuovi contenuti prolunga l'esperienza.

VOTO

86

Strikeforce è riuscito a introdurre soluzioni che donano alla serie una ritrovata freschezza. Merito della leggera deriva GdR e dell'online.



7

Genere
AVVENTURA/PIATTAFORME

Sviluppatore
TRAVELLERS TALES

Produttore
LUCASARTS

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 59,90

Testi
ITALIANO

Parlato

Risoluzione massima
720P

Installazione
NO

Giocatori
1-2

Online
NO

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/
LEGOINDIANAJONES2/



■ Il nuovo episodio della serie a base di azione, piattaforme e mattoncini è incentrato sull'ultimo film di Indiana Jones.



INARRESTABILE... NONOSTANTE I REUMATISMI

Lego Indiana Jones 2 L'Avventura Continua

“Nonno” Indy continua le sue avventure nel mondo dei mattoncini con un seguito dedicato al suo ultimo film.

Il nuovo episodio a base di cinema e mattoncini torna a occuparsi del baldo avventuriero Lucas, ma questa volta nella versione “stagionata” vista in “Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo” (ma con tre livelli dedicati alla trilogia classica). Il menu è sempre quello: livelli che riproducono, con il classico

look Lego, gli scenari del film (questa volta, però, più vasti che in precedenza), da esplorare da soli o cooperando offline con un amico.

Ed è proprio questo il problema del gioco: nonostante qualche variazione sul tema, come la maggiore importanza assunta dai veicoli e la presenza di un

editor di livelli, le otto ore di avventura non offrono nulla che non si sia già visto negli altri titoli Lego. Persino il motore grafico è quello di sempre. Se nel complesso si tratta di un titolo divertente (benché poco impegnativo), si sente la mancanza di elementi che riportino freschezza a una serie che ristagna da ormai troppo tempo. ●

■ Gli scenari sono più grandi di quelli dei precedenti episodi. Per completare l'avventura, però, bastano otto ore.



■ La formula è quella degli altri giochi Lego: le differenze con i due Lego Star Wars sono davvero poche...



» COSTRUISCI LA TUA AVVENTURA

L'editor di livelli è l'unica novità di rilievo presente in Lego Indiana Jones

2. È semplice da usare, ma non permette di condividere i livelli creati in Rete e scaricare quelli di altri utenti.



1

L'AVVENTURA CONTINUA.

Potrai collegare tra loro le varie sezioni da te costruite, dando origine a una vera e propria avventura.



2

NUOVI PERSONAGGI.

Un'opzione non nuova, ma sempre divertente, è quella di creare personaggi con i “pezzi” di quelli presenti.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ L'editor di livelli, il carisma dei pupazzetti e l'immortale cooperativa offline.

» DIFETTI

↓ A parte qualche dettaglio, è sempre la solita minestra...

77

» GRAFICA

Simpatica come sempre, ma l'età del motore si fa sentire.

82

» SONORO

Le musiche originali del film. Effetti sonori divertenti.

78

» DIVERTIMENTO

Molto carino, ma poco impegnativo e privo di vere novità.

79

» LONGEVITÀ

Otto ore per l'avventura, da soli o in coop. Poi c'è l'editor.

VOTO

78

Monotono, molto facile e privo di novità. Diverte per un po', ma la formula ha perso molto della sua freschezza...



12

Genere
PICCHIADURO/SPARATUTTO
Sviluppatore
HIGH VOLTAGE
Produttore
D3
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
[HTTP://ASTROBOYTHEVIDEOGAME.COM/ITALY.HTML](http://astroboythevideogame.com/italy.html)



■ **Astro Boy** ritorna su PS2 e si affaccia su PSP. Le due versioni sono quasi identiche, ma su PS2 è possibile giocare anche in cooperativa.



■ **Non mancano elementari sezioni platform**, da superare con salti, sprint e scivolate. Anche qui, i controlli non convincono...



■ **Nella modalità Arena** dovrai sterminare quanti più nemici possibile in un breve lasso di tempo.

UN ASTRO POCO SPLENDEnte

Astro Boy The Videogame

L'androide più famoso di tutto il Giappone tenta di omaggiare i grandi classici degli anni Ottanta. Speriamo che non si offendano...

Astro Boy è una vera e propria icona, nata oltre cinquant'anni fa dal genio di Osamu Tezuka e protagonista di manga ormai storici. Il suo rapporto con i videogiochi, tuttavia, non sembra particolarmente felice. L'ultimo titolo sul baby-androide riprende la trama del film di animazione e alterna sezioni a terra e fasi aeree, con una progressione rigorosamente bidimensionale nonostante gli

sfondi e i modelli in 3D. Il risultato è un picchiaduro a scorrimento che di tanto in tanto si tramuta in uno sparatutto "vecchia scuola": il protagonista si librerà in volo e dovrà abbattere i nemici a colpi di laser, evitando le boe fluttuanti. La povertà del comparto tecnico e le numerose incertezze in fase di progettazione affossano le speranze di gloria del piccolo eroe di titanio. In cielo le situazioni tenderanno a ripetersi sempre identiche e gli

avversari non riusciranno mai ad impensierirti, se non al livello di difficoltà più elevato. Negli scenari terrestri, privi di grandi spunti in termini di design, il sistema di controllo si rivela disastroso: la risposta ai comandi è spesso lenta e non potrai colpire mentre ti muovi, tantomeno voltarti rapidamente di 180°. La ciliegina sulla torta è l'estrema brevità della modalità Storia, completabile senza particolari sforzi nel giro di due o tre ore. ●

» LA NOIA È TUTTO SENZA CONTROLLO

Astro Boy non ha un parco mosse particolarmente ampio. Potrà sferrare pugni a brevissima distanza, prodursi in calci volanti che scagliano via i nemici, curarsi o affidarsi a un raggio laser, devastante nei cieli ma pressoché inutile a terra.



1

RECANDOTI dall'indovina, parteciperai a un minigioco in stile roulette, il cui esito influenzerà le tue capacità in battaglia.



2

DIFENDI O CONQUISTA. Quando attacchi o difendi un pianeta passi alla modalità Combattimento, in cui affronterai la battaglia.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Buona l'idea di alternare meccaniche diverse, passabili i boss e alcuni fondali.

» DIFETTI

↓ Mediocre la grafica, semplicemente disastrosi i controlli e le meccaniche.

61

» GRAFICA

I modelli non convincono e le animazioni sono pessime.

65

» SONORO

Le musiche anonime. I dialoghi metteranno a dura prova la tua pazienza.

54

» DIVERTIMENTO

Le situazioni si ripetono, i controlli sono pensati male e realizzati peggio.

49

» LONGEVITÀ

In due o tre ore completerai l'avventura. Le altre modalità non catturano.

VOTO

56

L'idea di recuperare meccaniche classiche era buona, ma la realizzazione delude sotto ogni aspetto. Piacerà forse ai più piccoli.

■ **Astro Boy** è un androide creato dal dottor Tenma, deciso a riportare in vita il suo figlioletto.

Pagina mancante (pubblicità)


7

 Genere
PICCHIADURO/PUZZLE

 Sviluppatore
NOVARAMA

 Produttore
SONY

 Uscita
DISPONIBILE

 Prezzo
€ 49,90

 Testi
ITALIANO

 Parlato
ITALIANO

 Installazione
NON CONFERMATA

 Giocatori Wi-Fi
1-2

 Online
1-2

 Salvataggi
AUTOMATICI

 Sito Web
WWW.INVIZIMALS.COM


■ **Invizimals** ti invita a catturare le creature invisibili nascoste attorno a te usando la Go!Cam di PSP, e a farle combattere contro altre creature per farle salire di livello.



CREATURE INVISIBILI... DA COLLEZIONARE

Invizimals

» ACCHIAPPALI TUTTI!

Come in *Pokémon*, in *Invizimals* devi catturare creature, farle combattere e farle evolvere.


1

120 CREATURE. Fai combattere le tue creature per farle salire di livello ed evolvere, per raccogliere tutti gli oltre 120 Invizimals.


2

LA TRAPPOLA. Questa carta bianca permette di catturare le creature, e nei combattimenti è il punto di riferimento della telecamera.

La tua casa, la tua auto, la strada in cui vivi sono invasi da creature invisibili. Usa la tua PSP per trovarle!

Un gruppo di scienziati ha scoperto l'esistenza degli Invizimals, creature presenti nel mondo reale ma visibili solo con la Go!Cam di PSP. Grazie a una speciale trappola, inclusa nel gioco, potrai catturarli e partecipare ai combattimenti della modalità principale, nei quali potrai usare quattro tipi di attacchi e abilità come provo-

care terremoti agitando la telecamera.

Come in Pokémon, le creature sono affini a particolari elementi o abilità, possono aumentare di livello e affrontare combattimenti di difficoltà crescente. Il problema è che, a differenza del titolo Ninten-

do, la storia prosegue attraverso filmati di immagini reali e ti occuperai solo della ricerca degli Invizimals e dei combattimenti. Rimane, quindi, l'impressione che manchi qualcosa, ma il gioco riesce

ugualmente a divertire, soprattutto per quanto riguarda i giocatori più giovani. **O**

■ **Gli Invizimals** sono creature affini a determinati elementi, come il fuoco o l'acqua.



■ **Catturare un Invizimal** prevede diverse fasi: esplora ciò che ci circonda, piazza la trappola e affronta un minigioco...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ L'uso della telecamera di PSP e la quantità di creature da raccogliere e far evolvere.

» DIFETTI

↓ Il gioco si riduce a catturare e combattere, senza alcun aspetto "avventuroso".

82

» GRAFICA

Le creature convincono, i filmati realistici non tanto.

84

» SONORO

Buon doppiaggio, effetti e musiche in secondo piano.

80

» DIVERTIMENTO

L'idea è buona (e divertente), ma il gioco si ripete troppo.

86

» LONGEVITÀ

Catturare tutti gli Invizimals richiede tempo, e puoi giocare con un amico.

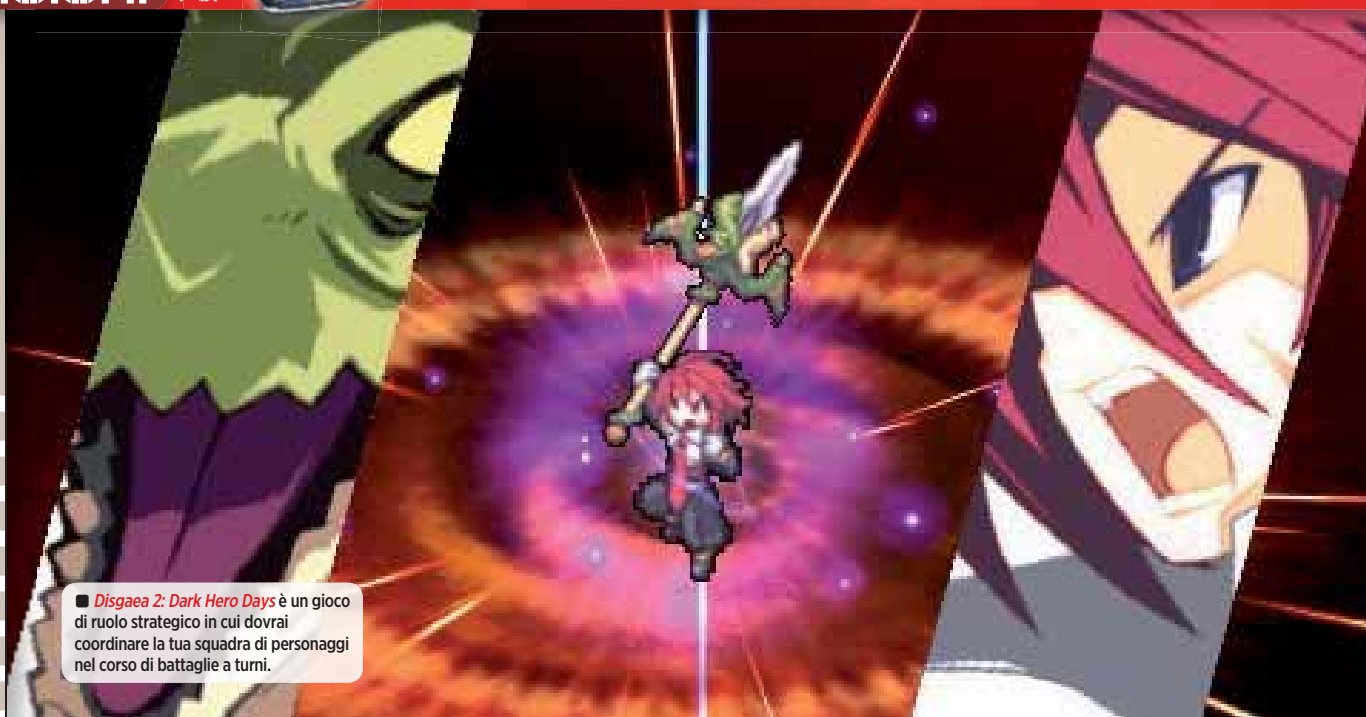
VOTO
82

Un "acchiappa mostri" divertente e originale, che sfrutta l'uso della Go!Cam, ma che alla fine si rivela troppo semplice.



12

Genere
STRATEGICO
Sviluppatore
NIPPON ICHI
Produttore
KOEI
Uscita
FEBBRAIO
Prezzo
€ 39,90
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
DOPO OGNI MISSIONE
Sito Web
DISGAEA.US/D2PSP/EURO



■ *Disgaea 2: Dark Hero Days* è un gioco di ruolo strategico in cui dovrai coordinare la tua squadra di personaggi nel corso di battaglie a turni.



STRATEGIA E UMORISMO SU PSP

Disgaea 2: Dark Hero Days

I simpatici demoni di *Disgaea* tornano a darsi battaglia in un nuovo capitolo di questa saga strategica.

Disgaea 2: Dark Hero Days rappresenta una conversione del secondo episodio della saga per PS2. La versione PSP include nuovi personaggi e abilità, nonché una campagna aggiuntiva con un inedito protagonista, Axel. L'avventura è invece una riproposizione di quanto apparso su PS2, e narra della lotta tra Adell e il signore del

male Zenon, che sta trasformando in demoni tutti gli abitanti del regno. L'eroe sarà accompagnato nel suo viaggio da Rozalin, la figlia di Zenon.

A dispetto della scanzonata ironia che ne permea i dialoghi, *Disgaea 2* è un GdR strategico dalle meccaniche profonde. In battaglia avrai modo di coordinare e

combinare gli attacchi di un nutrito party di personaggi. Tra una missione e l'altra puoi spendere il denaro acquisito per procurarti armi più efficaci, reclutare nuovi guerrieri o accedere alle numerose missioni secondarie. Il machiavellico sistema di gioco farà felici gli appassionati di strategia, ma potrebbe disorientare chi predilige meccaniche più immediate. ●



■ Potrai creare e selezionare i membri del tuo gruppo. A ogni classe corrispondono abilità differenti.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ I combattimenti offrono ampie possibilità strategiche.

» DIFETTI

↓ Molto simile al predecessore, e altrettanto ostico per i non appassionati.

75

» **GRAFICA**
Bidimensionale e simpatica, ma qualitativamente non eccelsa.

80

» **SONORO**
Colonna sonora divertentissima, in linea con il tono ironico del gioco.

83

» **DIVERTIMENTO**
Il sistema di gioco è esigentissimo, ma soddisfacente.

90

» **LONGEVITÀ**
Lunghe ore all'insegna della strategia, e una campagna extra.

VOTO

85

Disgaea 2 si riconferma uno dei migliori titoli del genere. Le meccaniche, per quanto poco originali, sono profonde e gratificanti.

» GIOCO DI SQUADRA

Durante i combattimenti potrai collaborare con i membri della tua squadra, lanciandoli verso determinati punti della mappa o unendoti a loro per eseguire attacchi devastanti.



1

SOLLEVA E LANCIA un alleato per permettergli di raggiungere anche i nemici più distanti.



2

LE MOSSE COMBinate permettono a due personaggi adiacenti di infliggere danni maggiori al nemico.

■ **Adell** è un giovane cacciatore di demoni in lotta contro le forze del male che minacciano la sua terra, guidate dal malvagio Zenon.



Genere
PICCHIADURO

Sviluppatore
INTERNO

Produttore
NAMCO BANDAI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Installazione
380 MB

Giocatori
1

Online
NO

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
[HTTP://TEKKEN.NAMCO.COM](http://TEKKEN.NAMCO.COM)



■ **Tekken 6 è un picchiaduro semplicemente spettacolare**, che continua la tendenza degli ottimi giochi del genere su PSP.



GRANDI **LOTTATORI** NEL PALMO DELLA TUA MANO

Tekken 6

Se qualche anno fa ci avessero detto che sarebbe uscito un picchiaduro di questo livello su una console portatile, non ci avremmo mai creduto...

La console portatile Sony ha già dimostrato di saperci fare con i picchiaduro. *Tekken Dark Resurrection*, *Mortal Kombat Unchained* e il recente *Soul Calibur: Broken Destiny*, tanto per citarne un paio, sono un'ottima dimostrazione del

potenziale di PSP all'interno del genere. E ora, Namco Bandai è riuscita a superarsi con la versione PSP di *Tekken 6*, che, per quanto tecnicamente diversa dalla versione PS3 (per ovvie ragioni), riesce a guadagnarsi la palma di miglior titolo del genere

mai visto su una console portatile. I 40 personaggi sono gli stessi della versione PS3, e conservano naturalmente le loro mosse e la possibilità di personalizzarli con oggetti di vario tipo (cappelli, occhiali, costumi alternativi e perfino armi).

Tecnicamente il gioco è puro spettacolo. Non sarà sorprendente come a suo tempo lo era stato *Dark Resurrection*, che aveva il vantaggio di essere "il primo", ma modelli e animazioni sono semplicemente eccezionali. I combattimenti scorrono fluidi, gra-

■ **King è uno dei veterani di Tekken**, ma anche dopo tanto tempo è ancora in ottima forma.

» IL TORNEO DEL PUGNO DI FERRO IMPAZZA ANCHE SU PSP



1 FEDELE AL SUO STILE. I combattimenti sono in 3D, uno contro uno. Ciascun tasto corrisponde a un arto del personaggio.



2 40 PERSONAGGI. Vecchie conoscenze come King, Paul o Nina Williams, fianco a fianco con novellini come Zafina, Bob o Alisa.



3 NOVITÀ DA GIOCARE. Le novità introdotte su PS3, come la modalità Fury, sono presenti anche in questa versione del gioco.



■ I combattimenti sono intensi e fluidissimi, anche se non sfuggono alla sensazione di "déjà vu" presente anche nella versione PS3.



■ Gli scenari, ricchi di fascino, sono gli stessi della versione PS3, per quanto naturalmente appaiano meno dettagliati.



■ Graficamente il gioco è uno spettacolo, sia nei modelli dei personaggi che nelle loro animazioni.



zie anche alla possibilità di installare il gioco per minimizzare i tempi di caricamento. Altro punto a suo favore è la presenza di tutti gli scenari della versione PS3, compresi quelli che presentano più livelli. Mancano solo alcuni dettagli tutto sommato trascurabili, come le tracce del movimento dei personaggi sul terreno. Oltre alla modalità Arcade, rimasta praticamente immutata e comprensiva

La versione PSP di Tekken 6 è senza ombra di dubbio il miglior picchiaduro mai uscito sul portatile Sony.

del combattimento bonus contro Nancy e del fetentissimo boss finale Azazel, sono presenti tre modalità secondarie: Sopravvivenza, a tempo e Febbre dell'Oro, nel quale guadagnare punti da spendere in accessori per rendere sempre più inguardabile il proprio personaggio.

Potrai affrontare anche combattimenti Ad Hoc contro un amico, o combattere contro i "fantasmi" degli altri giocatori. Mancano, tuttavia, le opzioni online e (ma questa non è una gran perdita) la modalità Campagna della versione PS3, sostituita da una modalità Storia

piuttosto scarna, contenente solo quattro combattimenti, e non particolarmente interessante. Queste però sono gli unici appunti che è possibile fare a un gioco per il resto assolutamente ineccepibile, che merita appieno il titolo di picchiaduro più spettacolare, profondo e completo per PSP, in grado di superare anche gli splendidi *Dark Resurrection* e *Soul Calibur BD*. Un acquisto obbligato. ●



■ Il gioco non offre combattimenti online, ma puoi affrontare un amico in modalità Ad hoc e scaricare i "fantasmi" di altri giocatori.



■ La modalità Arcade include il combattimento bonus contro il robot Nancy. Sì, è difficile come su PS3.

» MAZZATE SEMPRE CON TE

Anche se manca una vera modalità Online, *Tekken 6* su PSP offre esaltanti combattimenti che ti terranno impegnato molto a lungo...



STORIA E ARCADE. 40 personaggi (e relative storie), un combattimento bonus e l'immane, tamarrissimo boss finale.



MODALITÀ SECONDARIE. Sfide a tempo, Sopravvivenza, combattimenti contro "fantasmi" e Febbre dell'Oro.



PERSONALIZZA. Con i soldi guadagnati, potrai acquistare accessori per i personaggi: cappelli, occhiali da sole, costumi alternativi...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ 40 personaggi, tutti gli scenari della versione PSP e una grafica spettacolare.

» DIFETTI

↓ Mancano alcune opzioni presenti su PS3 e la modalità Online.

Ti piacerà + di...

TEKKEN DR



Ti piacerà + di...

SOUL CALIBUR BD



94

» **GRAFICA**
Spettacolare, d'impatto e ricchissima di dettagli. Davvero eccezionale.

90

» **SONORO**
Colonna sonora della versione PS3, ottimi effetti sonori.

95

» **DIVERTIMENTO**
Profondo, divertentissimo e con quasi tutte le opzioni della versione PS3.

94

» **LONGEVITÀ**
Combattimenti a volontà, anche se con qualche modalità in meno.

VOTO

94

Il miglior picchiaduro per PSP, per profondità e aspetti tecnici. Manca la modalità Campagna, ma forse è più un pregio che altro...

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



GAME



7

Genere
PUZZLE/PIATTAFORME

Sviluppatore
HOTHEAD GAMES

Produttore
HOTHEAD GAMES

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo

€ 9,99

Testi

ITALIANO

Parlato

NO

Risoluzione massima

1080P

Installazione

240 MB

Giocatori

1

Online

NO

Salvataggi

AUTOMATICI

Sito Web

WWW.BRAID-GAME.COM



■ **Braid è un platform bidimensionale** ricco di enigmi incentrati sul controllo del tempo.



UN EROE IN LOTTA CONTRO IL TEMPO

Braid

» ACCHIAPPALI TUTTI!

Come in *Pokémon*, in *Invizimals* devi catturare creature, farle combattere e farle evolvere.



1

LA GRAFICA del gioco è opera dell'artista David Hellman, che ha creato scenari e personaggi barocchi e ricchi di dettagli.



2

LA COLONNA SONORA si avvale di brani strumentali selezionati dallo stesso Blow per sottolineare l'atmosfera onirica del gioco.

Metti alla prova le tue capacità di risolutore di enigmi in questo originale platform bidimensionale.

Braid può essere considerato a tutti gli effetti un videogioco d'autore. Non solo perché è frutto della faticosa

lavorazione di un unico programmatore, Jonathan Blow, ma principalmente per la raffinatezza delle sue meccaniche di gioco, che si reinventano più volte nel corso dell'avventura, sorprendendoti di continuo. Nei cinque mondi che compongono *Braid*, dovrai aiutare Tim, il protagonista, a raccogliere tessere di puzzle per sbloccare l'accesso all'antro del mostro che ha rapito una principessa. Il gioco si presenta come un classico platform 2D, ma la sua struttura è arricchita dalla presenza di numerosi enigmi incentrati sulla manipolazione del flusso temporale.

■ **Tim** lotta contro il tempo per salvare una misteriosa principessa. La trama del gioco si presta a diverse chiavi di lettura.

Inizialmente Tim disporrà soltanto della facoltà di riavvolgere il tempo, ma successivamente sarà in grado di rallentarlo, di controllarne la progressione avanzando o indietreggiando per lo scenario e di sdoppiarsi. L'uso combinato di queste abilità ti permetterà di interagire con porte e meccanismi, guadagnando l'accesso alle tessere del puzzle nascoste. A rendere speciale *Braid* è la geniale complessità dei suoi enigmi, che ti costringerà a dare fondo a tutta la tua abilità per decifrare il ragionamento che conduce alla loro risoluzione. La tua perseveranza, tuttavia, sarà premiata dalla soddisfazione di aver goduto di una delle migliori esperienze di gioco degli ultimi mesi. ●



■ **I poteri** a tua disposizione ti permetteranno di riavvolgere, accelerare o rallentare il tempo, tra le altre cose.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Una struttura incentrata su enigmi mai banali e perfettamente congeniati.

» DIFETTI

↓ Alcuni enigmi metteranno a dura prova la tua pazienza.

90

» **GRAFICA**
Pastellosa e delicata, colpisce per il suo carisma.

95

» **SONORO**
Braid ha una delle colonne sonore più belle degli ultimi anni.

92

» **DIVERTIMENTO**
È un gioco impegnativo, ma molto, molto soddisfacente.

80

» **LONGEVITÀ**
Ti ci vorrà un po' per venire a capo degli enigmi.

VOTO

93

Braid è un titolo anomalo, tanto originale e gratificante quanto impegnativo. Se la complessità non ti spaventa, non lasciarlo sfuggire.



7

Genere
SPARATUTTO/STRATEGIA

Sviluppatore
Q-GAMES

Produttore
SONY

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 7,99

Testi
INGLESE

Parlato
-

Risoluzione massima
1080P

Installazione
141 KB

Giocatori
1-2

Online
NO

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
IT.PLAYSTATION.COM



■ Tra le abilità predefinite del tuo mezzo d'esplorazione c'è quella di immergerti tranquillamente nell'acqua, senza limiti di tempo.

VIAGGIO AL CENTRO DI APOXUS PRIME

PixelJunk Shooter

Minatori abbandonati nelle profondità di un pianeta remoto e irto di pericoli con una sola speranza: tu.

» LA NAVICELLA D'ESPLORAZIONE

Il braccio meccanico può essere manovrato sia raccogliere minatori o oggetti e per spostare elementi dello scenario.



1

PREMENDO il tasto R1 o R2 potrai sparare piccoli ma letali missili, che ti serviranno per aprire tunnel o liberare masse di fluidi.



2

AVVICINANDOTI ad alcune piattaforme potrai attivare abilità temporanee, come sparare getti di magma per sciogliere il ghiaccio.

La quarta creazione del team di Q-Games si sviluppa apparentemente sul concept dello sparatutto retrò, nel quale il giocatore deve attraversare i vari livelli a bordo di una navetta sparando a tutto ciò che si muove.

Nella realtà, la faccenda è di gran lunga più stimolante poiché, per superare i tre scenari di gioco suddivisi in quattro livelli ciascuno dovrai ingegnarti non poco. Per

andare avanti dovrai scovare e recuperare tutti i minatori dispersi con l'ausilio del braccio meccanico installato sulla navicella. Il compito è reso arduo sia dalla presenza di mostri, sia dal fatto che spesso i minatori si nascondono in aree segrete, per accedere alle quali dovrai muovere elementi dello scenario.

Un elemento fondamentale è costituito dal cambiamento degli stati della materia. In

alcuni casi, infatti, dovrai sciogliere pareti di ghiaccio utilizzando il magma, oppure solidificare quest'ultimo con un getto d'acqua nella giusta direzione. Le combinazioni sono moltissime e in grado di tenere letteralmente incollati alla console. Se a questo si aggiunge il fatto che il comparto tecnico è, nella sua essenzialità, ottimamente curato, è evidente che ci troviamo davanti a un piccolo capolavoro. ●

■ Il gioco non supporta una modalità online, anche se è possibile condividere in Rete i propri risultati e i filmati di gioco.



■ PixelJunk Shooter offre una divertente modalità per due giocatori, che potranno collaborare per portare a termine i livelli.



■ Avvicinandoti troppo al magma, la barra del surriscaldamento inizierà a riempirsi. Corri ai ripari!

GIUDIZIO

» PREGI

Il sistema di gioco provoca assuefazione e anche il comparto tecnico è molto curato.

» DIFETTI

L'unico difetto è la scarsissima durata, anche se, con le dovute espansioni, si potrà rimediare.

90

» GRAFICA

Lo stile è essenziale, ma comunque curato e accattivante.

90

» SONORO

La colonna sonora dai ritmi ipnotici è molto curata.

94

» DIVERTIMENTO

L'esperienza di gioco è stimolante, sia per l'ingegno, sia per i riflessi.

86

» LONGEVITÀ

I dodici livelli sono davvero pochi. Speriamo nell'arrivo di espansioni.

VOTO

90

PixelJunk Shooter è un mix sapientemente dosato di generi diversi che provoca lo stesso tipo di assuefazione di titoli come LocoRoco.



■ PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ PICCHIADURO ■ NAMCO BANDAI ■ DISPONIBILE
■ € 12,99 ■ ITALIANO ■ 1-2 GIOCATORI ■ WWW.INVINCIBLETIGER.COM

Invincible Tiger The Legend of Han Tao



■ Han Tao, il "Generale delle Mille Vittorie", dovrà vedersela con il Signore Oscuro e recuperare un misterioso artefatto, la Stella del Destino.

Preso a sé, *Invincible Tiger* è un mediocre picchiaduro a scorrimento ambientato nella Cina antica. Trae spunto dalle classiche pellicole di arti marziali degli anni 70 e dai grandi classici in due dimensioni, come *International Karate Plus* o *Shinobi*, per proporre semplici combattimenti corpo a corpo, salti, supermosse karmiche e demoniaci miniboss. Le animazioni dei personaggi sono fluide, ma il comparto tecnico è appena discreto e gli scenari appaiono piuttosto spogli, nonostante presentino alcuni elementi interattivi. Le situazioni si fanno presto ripetitive e il gioco di vertice solo nelle Sfide o in multiplayer, sia online che in locale. Il suo vero punto di forza è la grafica stereoscopica: vedrai il protagonista e i nemici balzare fuori dallo schermo, proprio come nei moderni film in 3D. Peccato che il 99% dei televisori, per il momento, non supportino questa opzione... ●



■ I pochi fortunati in possesso di un monitor che supporti la modalità 3D si godranno uno spettacolo notevole.



GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
70	74	69	75
VOTO			
69			

Se sei uno dei pochi fortunati a possedere un televisore 3D, compralo senza esitazione. In caso contrario, passa pure oltre.

■ PS3 ■ ETÀ: 16+ ■ SPARATUTTO ■ ACTIVISION ■ DISPONIBILE ■ € 14,99
■ ITALIANO ■ 1-8 GIOCATORI ■ WWW.INFINITYWARD.COM

Call of Duty Classic

Il primo, storico *Call of Duty*, pubblicato per PC nel lontano 2003, torna in formato digitale e con 38 Trofei nuovi di zecca. Opera prima di Infinity Ward, offre 24 missioni al cardiopalma e ripercorre i momenti più caldi della Seconda Guerra Mondiale, tra Normandia, Stalingrado e Berlino. Se le meccaniche di gioco reggono il peso degli anni, lo stesso non si può dire di controlli e aspetto tecnico: la grafica appare scarsa nonostante il "lifting", l'IA dei nemici è molto semplice e i controlli sono stati adattati in modo pedestre. Il multiplayer, infine, supporta solo otto giocatori. ●



■ Il capostipite della saga, in vendita sullo Store, è incluso anche nella edizione "Prestige" di *Modern Warfare 2*.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
71	82	79	79
VOTO			
78			

Ha rivoluzionato un genere, ma non è invecchiato benissimo. Alcuni frangenti conservano però intatta la loro carica adrenalinica.

■ PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ SPARATUTTO ■ SONY ■ DISPONIBILE ■ € 7,99
■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.JAWLTD.COM

Gravity Crash

È un salto negli anni 80, *Gravity Crash*, almeno in apparenza. I ragazzi di Just Add Water hanno confezionato uno sparattutto 2D in grafica vettoriale, con uno stile elettrico e minimalista, che ti porterà a esplorare 30 pianeti a bordo della tua astronave. Galleggerai nel vuoto siderale o ti infilerai in caverne ricolme di torrette difensive in due modalità di gioco: nella prima avrai a disposizione soltanto i cannoni anteriori, mentre nella seconda guadagnerai un raggio di fuoco di 360. Impegnativo, ma divertente. ●



■ Ai comandi del tuo caccia stellare dovrai affrontare decine di missioni, e potrai anche crearne di nuove.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
80	80	79	74
VOTO			
79			

Ha il multiplayer, una buona profondità e numerose possibilità di personalizzazione, ma i ritmi sono troppo blandi.

CLASSICI PSONE

■ PS3/PSP ■ 18+ ■ AZIONE ■ KONAMI ■ DISPONIBILE
■ € 9,99 ■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.KONAMI.COM

» Metal Gear Solid

La prima missione moderna di Solid Snake torna giocabile su PS3 e PSP. Dovrai penetrare nella base artica di Shadow Moses per recuperare il REX, un'arma di nuova concezione, cercando di evitare le guardie e affrontando alcuni dei boss più epici di sempre. ●



VOTO
95

La grafica e il sistema di controllo sentono il peso degli anni, ma si respira ancora il genio puro di Kojima.

■ PS3/PSP ■ 16+ ■ GDR ■ SQUARE ENIX ■ DISPONIBILE ■ € 5,99
■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORI ■ WWW.SQUARE-ENIX.COM/EU/IT

» Vagrant Story

È l'ennesima perla confezionata dalla Square degli anni d'oro: un'avventura gotica a base di dungeon, enigmi, piattaforme, statistiche e combattimenti dinamici. Nel ruolo di Ashley Riot esplorerai l'antica città di Léa Monde, mentre il Paese si prepara alla guerra civile. ●



VOTO
91

Lo stile artistico, le atmosfere soffuse e l'intrigante trama lo hanno reso un cult. Splendidi i livelli e i combattimenti.

■ PS3 ■ 12+ ■ GDR ■ SQUARE ENIX ■ DISPONIBILE ■ € 9,99
■ INGLESE ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.SQUARE-ENIX.COM/EU/IT

» Final Fantasy VIII

Unisciti a Squall e Rinoa nella lotta al regno di Galbadia, dominato da una strega. Uscito dopo lo stupefacente *FF VII*, questo capitolo deluse le aspettative di molti fan per via della banale caratterizzazione dei personaggi e di un sistema di evoluzione poco profondo. ●



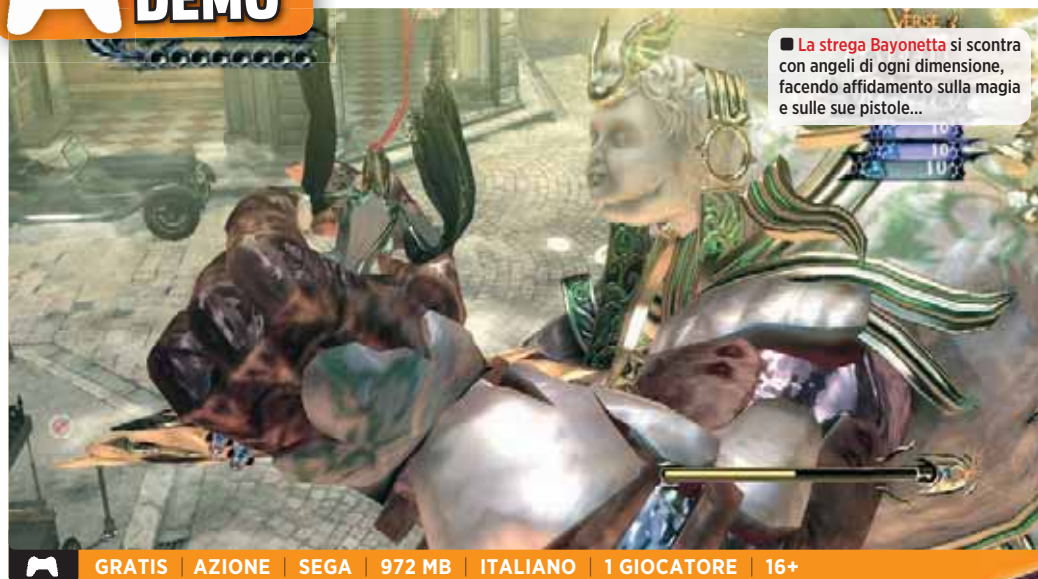
VOTO
90

Grafica e filmati non sfigurano neanche adesso. I dungeon sono ben progettati, ma la storia non ha mordente.



DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

 DEMO


Bayonetta

L'ultimo action di Hideki Kamiya, "papà" di *Devil May Cry*, sbarca sullo Store sotto forma di demo giocabile e ti cala nel ruolo di Bayonetta, una strega in lotta contro l'esercito di angeli che minaccia il suo mondo. La versione di prova ti servirà per prendere confidenza con il sistema di con-

trollo e per farti un'idea dello stile "trash" del gioco. Preparati a strabuzzare gli occhi di fronte a pistole fissate sui tacchi delle scarpe, al Sabbat Temporale che rallenta i nemici, colpi supremi, tentacoli giganti, musica J-pop, umorismo a profusione e un tocco di piccante sensualità: il risultato è un titolo

fuori dagli schemi, ma in grado di soddisfare anche i puristi del genere. Tieni presente che la demo si risolve in pochi minuti di gioco, è settata a un livello di difficoltà medio-basso che dice poco sul sistema di gioco e nasconde alcuni difetti della versione finale, come i lunghi tempi di caricamento. ●

GRATIS | AZIONE | EA | ITALIANO | 1 GIOCATORE | 18+

Dante's Inferno



Se vuoi salvare Beatrice dal regno dell'oltretomba dovrai attendere il gioco completo, ma per vivere la prima parte dell'avventura e incontrare la Morte in persona ti basterà scaricare questa versione di prova. Non dura molto, ma è sufficiente per scaldarsi le mani con qualche combo e valutare stile e comparto grafico. ●

GRATIS | ARCADE | JUST ADD WATER | ITA. | 1 GIOC. | 3+

Gravity Crash



Gravity Crash è un arcade "vecchia scuola", senza troppi fronzoli, che ti porrà al comando di una navicella dotata di scudi, propulsori, laser e armi speciali da raccogliere in giro per i livelli. Se sei veramente un asso, potrai persino trarre in salvo gli astronauti dispersi. Ha una struttura classica e un'impostazione grafica d'altri tempi. ●

GRATIS | STRATEGIA | CREAT STUDIOS | INGLESE | 1 GIOC. | 3+

Mushroom Wars



Un divertente gioco di strategia nel quale sarai chiamato a proteggere i tuoi funghi e potenziarli perché creino più unità. Dovrai gestire le tue truppe, naturalmente in tempo reale, con lo scopo di conquistare le postazioni neutrali e quelli avversarie. È elementare, eppure appassionante. ●

LE MIGLIORI DEMO

	Genere	Mo. su disco rigido
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Bayonetta	Azione	1664
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
Comet Crash	Abilità	59



Dragon Ball: Raging Blast	Picchiaduro	358
Fat Princess	Azione	235
FIFA 10	Sport	784
Fight Night Round 4 (nuova)	Pugilato	791
Ghostbusters	Azione/Avventura	S.C.
Gravity Crash	Strategia	179
IL-2 Sturmovik	Azione	1240
Katamari Forever	Abilità	535
Killzone 2	Sparatutto	1207
Lost Planet 2	Azione	492
Mercenaries 2	Azione	1373
Mirror's Edge	Azione/Avventura	917
Mini Ninjas	Azione/Avventura	1069
MotorStorm Pacific Rift 2.0	Guida	606
Mushroom Wars	Strategia	102
MX Vs ATV Reflex	Guida	913



NBA Live 10	Sport	799
Need for Speed SHIFT	Guida	854
Ninja Gaiden Sigma 2	Azione/Avventura	692
Pro Evolution Soccer 2010	Sport	1027
Race Driver GRID	Guida	962
Ratchet & Clank: A spasso nel tempo	Azione	2500
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Star Wars: Il Potere della Forza	Azione	1351
Star Wars The Clone Wars	Azione	464
Topatoi	Piattaforme	92



Trine	Azione/Avventura	290
UFC 2009 Undisputed	Picchiaduro	561
Warhawk	Azione	855
WWE Smackdown Vs Raw 2009	Picchiaduro	976
X-Men Le Origini: Wolverine	Azione	636

AGGIORNAMENTI

GIOCO SCARICABILE

JOE DANGER, FOLLIE DA STUNTMAN



Joe Danger, bizzarro arcade con uno stuntman per protagonista, sarà messo in vendita sullo Store nei prossimi mesi, probabilmente già a primavera. È sviluppato dal neonato team di Hello Games, che ha al suo interno ex-dipendenti di EA e Criterion, e ti vedrà inforcare coloratissime moto per compiere le acrobazie più improbabili. Dalla sua ha un sistema di controllo intuitivo, diverse modalità e un editor di livelli. ●

NUOVA APPLICAZIONE

ADHOC PARTY, È FESTA SUL PLAYSTATION STORE

Senza troppo clamore, Sony ha finalmente reso disponibile sul PS Store europeo AdhocParty. L'applicazione, scaricabile gratuitamente, trasforma PS3 in un "ponte" per giocare online il multiplayer dei titoli PSP. Finalmente potrai sfidare i giocatori di tutto il mondo a Monster Hunter Freedom Unite, Dissidia o Gran Turismo... ●

ANNUNCIO

RIBASSI DI PREZZO DEFINITIVI PER ALCUNI TITOLI PSP

La principale critica rivolta al "digital delivery" riguarda il costo dei giochi scaricabili, identico a quello delle versioni retail. Dal mese scorso, però, titoli per PSP come i due Puzzle Quest, Dead Head Fred o Texas Cheat'em sono passati da 19,99 a 5,99 o 2,99 euro. ●

HOME

LITTLEBIGPLANET "SALTA" IN HOME



Era ora! I sackboy approdano nel mondo virtuale di PS3, anche se solo in qualità di "brand" per divani, poltrone o t-shirt di tendenza. Chi si aspettava un vero e proprio spazio visitabile, come quello recentemente dedicato ad Uncharted 2, è rimasto deluso, ma Sony ha lasciato intendere che questo è solo l'inizio. ●

GIOCHI SCARICABILI

UNA CASCATA DI MINIS INONDA LO STORE



Sono disponibili sullo Store numerosi nuovi minis, i titoli di piccole dimensioni presentati insieme alla PSP Go e giocabili adesso anche su PS3. Tra gli ultimi arrivati troverai Dracula: Undead Awakening, lo strategico Final Fantasy Crystal Defenders, l'arcade Echoes e molti altri. ●

AGGIORNAMENTO

CHI NON PICCHIA IN COMPAGNIA...

Con un amico vicino (e magari una paio di birre) tutto è più sopportabile, persino la soporifera modalità Campagna di Tekken 6. Se per sbloccare il platino ti mancava giusto un po' di aiuto, sarai felice di sapere che Namco Bandai ha recentemente introdotto una modalità cooperativa online, con tanto di classifiche. ●

ESPANSIONE

HEAVY RAIN CHRONICLES, CORTI VIDEOLUDICI



Heavy Rain potrà contare su (almeno) due espansioni scaricabili, le "Cronache", che verranno messe a disposizione poco dopo l'uscita del gioco. La prima, intitolata "L'imbalsamatore", avrà per protagonista Madison e riproporrà una scena presentata in un trailer, con un brutale schizofrenico pronto ad assassinare la giornalista. ●

ESPANSIONI

ASSASSIN'S CREED 2 SI ESPANDE DUE VOLTE!

È imminente l'uscita dei primi due pack di espansione dedicati al capolavoro Ubisoft. Occupano 1 GB di spazio ciascuno e introdurranno nuovi personaggi e azioni per Ezio (come lo Spring Jump). Le espansioni si intitolano "La Battaglia di Forlì" e "Il Falò delle Vanità", costeranno 3,99 e 4,99 euro e corrisponderanno ai ricordi 12 e 13 del gioco. ●



OGGETTI DI GIOCO

PS3 | KIT LIVELLO | € 5,99

LittleBigPlanet Pirati dei Caraibi

UN TUFFO CON JACK SPARROW

Dopo quella dedicata a *Metal Gear Solid*, un'altra "piccola grande" espansione a un prezzo stracciato! Il nuovo pack introduce l'acqua nell'universo di *LittleBigPlanet*, con la possibilità di spegnere il fuoco, attivare interruttori speciali o sfruttare gli oggetti galleggianti nella costruzione dei livelli. Finalmente i tuoi sackboy potranno nuotare, tenendo sempre d'occhio la propria riserva di ossigeno. Ma non è finita qui: Media Molecule, in collaborazione con Disney, ha creato alcuni livelli nuovi di zecca e ispirati a "I Pirati dei Caraibi", anche se la descrizione sullo Store non ne fa menzione. ●



ESPANSIONI

PS3 | PACK MAPPE E MISSIONI | € 7,99

Brütal Legend: Hammer of Infinite Fate

STRATEGIA IN RETE... METALLICA!

L'ultima creazione del geniale Tim Shafer riceve una seconda espansione, che contiene quattro mappe inedite per la modalità multiplayer. "Spirali abbandonate" ti catapulterà in un tempio dei Titani sconosciuto, mentre "Altare di sangue" si struttura intorno a un'arena da riempire con i cadaveri dei tuoi avversari. "Scolgere amplificate" è una terra desolata, con casse acustiche e fiumi di lava, mentre "Crogiuolo dei Titani" è ambientata nelle profondità del sottosuolo. Se tutto questo non ti basta, sono disponibili anche costumi e disegni per la Falcidruide, un'arma aggiuntiva, un "GPS" per individuare gli oggetti sulla mappa e nuovi Trofei esclusivi. ●



PS3 | NUOVA MODALITÀ | GRATIS



NFS Shift Team Racing

L'adrenalino arcade firmato EA si arricchisce di una nuova modalità di gioco. Gara a squadre, che ti vedrà impegnato in furiose corse online con due team di sei giocatori. Sono inoltre inclusi cinque nuovi modelli di vettura, tra cui la Chevrolet Corvette Stingray 427, la Dodge Charger R/T o la Toyota Supra. ●

PS3 | NUOVI BRANI | € 5,49

Nuovi pack per Guitar Hero e Band Hero

Tra dicembre e gennaio sono usciti numerosi pacchetti per ampliare il tuo repertorio musicale. Due sono stati dedicati ai The Fall of Troy e agli OneRepublic, mentre un altro, intitolato Celebrity New Years Rock e pensato per omaggiare il Capodanno, contiene "New" dei No Doubt, "Harder to breathe" dei Maroon 5 e "Our song" di Taylor Swift. Bisogna ammetterlo, ce n'è per tutti i gusti... ●



PS3 | PACK PERSONAGGI | GRATIS



Dragon Ball Raging Blast

Sono già usciti diversi pack di personaggi per *Dragon Ball RB*, e Namco Bandai non ha alcuna intenzione di fermarsi! Il primo, intitolato "Guerrieri sulla Terra", include Krillin, Yamcha, Tenshinhan e Chaos, mentre gli altri due permettono di sbloccare Radish, Nappa, Zarbon, Dodoria o i membri della Squadra Ginew. ●

LE MIGLIORI ESPANSIONI

	Espansione	Contenuto	Prezzo per unità a partire da
Batman Arkham Asylum	Mappe sfida	Aggiunge nuove sfide con il Joker	Gratis
Borderlands	L'isola degli zombie	Un nuovo scenario "horror" ricco di missioni	€ 7,99
Burnout Paradise	Burnout Paradise Toys	Una singola auto giocattolo	€ 1,99
	Big Surf Island	Sfide inedite e un nuovo scenario	€ 12,99
	Cops and Robbers	Una nuova modalità di gioco e nuovi veicoli	€ 9,99
Buzz! Quiz TV	7 pack tematici	500 domande tematiche per pack	€ 4,99
Call of Duty WaW	3 Pacchetti Mappa	Nuove mappe per il multiplayer	€ 5,99
Crash Commando	3 pack con 2 personaggi	Aggiunge nuovi personaggi	€ 1,49
	Contenuto mappe Furto	2 nuove mappe per il multiplayer	€ 2,99
	Combo pack	6 personaggi e due nuove mappe	€ 4,99
Disgaea	DLC Complete Set	Acquista insieme tutti i contenuti scaricabili	€ 49,99
Dragon Ball Raging Blast	3 pack personaggi	Aggiungono nuovi guerrieri	Gratis
EyePet	10 pack Sorpresa	Nuove possibilità per personalizzare il tuo Pet	Gratis
	5 styling pack	Aggiunge nuovi costumi	2,99 €
F.E.A.R. 2	Pacchetto Mappe Toy Soldiers	Tre nuove mappe per il multiplayer	Gratis
	Armored Front	Due nuove mappe per il multiplayer	€ 4,99
F.E.A.R. 2: Reborn	Nuova campagna	Nuovi livelli da giocare in singolo	€ 7,99
FIFA 09	Live Season (sette campionati)	Aggiornamento della stagione	€ 5,99
	Ultimate Team	Una nuova modalità di gioco	€ 9,99
Fight Night Round 4	Champions Pack	Aggiunge nuovi pugili	€ 4,99
	Champions Pack II	3 nuovi pugili, due modalità di gioco	€ 9,99
Guitar Hero World Tour	43 Track Pack tematici	Tre canzoni per pack	€ 5,49
	120 brani singoli	Brano singolo	€ 1,99
	2 Album	Disco completo	€ 17,99
Killzone 2	3 pack di mappe	In ciascun pack due nuove mappe per il multiplayer	€ 5,99
	Pack mappe	Tutte le 6 nuove mappe per il multiplayer	€ 12,99
LittleBigPlanet	2 Pack di Metal Gear Solid	1 con 4 costumi, l'altro con livelli ispirati a MGS4	€ 5,99
	Due minipacchetti mitologia	Costumi e adesivi egizi e vichinghi	€ 2,99
	2 Pack di Mitologia	Nuovi oggetti per la modalità Crea e sessioni del tutorial	Gratis
	Killzone - Kit di costumi	Costumi ispirati a Killzone 2	€ 2,99
	Kit di Livelli Mostri	Adesivi, un brano musicale e un nuovo livello	€ 5,99
	Pack livelli Mostri	Un livello e alcuni adesivi	€ 3,99
	Assassin's Creed 2 Costume	Il costume di Ezio, protagonista di AC 2	€ 1,99
	ICO e Shadow of the Colossus	5 costumi, adesivi ed effetti audio	€ 5,99
	Nuovo costume	Costume Statua della Libertà	Gratis
	Ghostbusters	4 nuovi costumi ispirati a Ghostbusters	€ 5,99
	Pirati dei Caraibi - Kit Livello	Adesivi, oggetti e nuovi livelli ispirati a Jack Sparrow & co.	€ 5,99
	Kit Costumi 2000 AD	4 costumi (anche a € 1,99 ciascuno)	€ 5,99
Mercenari 2	Pack "Blow It Up All... Again!"	Nuove missioni e personaggi	€ 2,99
Midnight Club L.A.	Mappe di espansione South Central	Quattro nuovi quartieri su cui gareggiare	Gratis
	Pacchetti Veicoli South Central 1 & 2	Aggiunge nuovi veicoli	€ 2,99
	South Central Premium	Arene, veicoli, gare, prove, missioni e vinili	€ 9,99
MotorStorm Pacific Rift	8 pacchetti livree	Per personalizzare il tuo veicolo	Gratis
	Pack Expansion: Speed	3 piste, 3 varianti, 3 veicoli e un minifestival	€ 5,99
	Pack Expansion: Adrenaline	Piste, varianti, veicoli, livree e personaggi bonus	€ 5,99
Naruto UN Storm	Storm pack da 1 a 10	Nuovi personaggi, missioni e sfide	Gratis
NFS Shift	Pack Team Racing	Aggiunge una nuova modalità 6 vs 6 e 5 vetture	Gratis
Ninja Gaiden Sigma 2	Pack Costumi	Nuovi costumi per 4 personaggi	€ 3,99
Operation Flashpoint: DR	Skirmish Pack	4 mappe per il multiplayer, 4 nuove missioni a squadre	€ 3,99
Pain	Divertimento con gli esplosivi	Casse e bombole esplosive extra	Gratis
	17 pack di personaggi	Ogni pack include una persona da fiandare	€ 0,99
	Pack distruttivo	Nuove modalità di gioco	€ 3,99
	Pack Pioggia di colpi	Aggiunge una nuova modalità di gioco	€ 1,99
	Amusement Park	Nuove sfide da luna park	€ 2,99
Prince of Persia	Epilogue	Uno scenario, attacchi inediti, un nuovo nemico	€ 9,99
Resident Evil 5	Modalità Versus	Due nuove modalità in multiplayer	€ 4,99
Resistance 2	6 skin multigiocatore	6 nuovi personaggi per il multiplayer	Gratis
Rock Band	21 album	Un disco completo	€ 7,99
	67 track pack tematici	Tre brani per pack	€ 3,99
	1000 temi	Una canzone	€ 1,49
Saints Row 2	Smaschera Ultor	Aggiunge nuove missioni e nuovi obiettivi in cooperativa	€ 7,99
	Guerra Aziendale	Velivoli, auto, moto e nuove mappe	€ 5,99
Street Fighter IV	Cinque pack di costumi	Costumi alternativi per vari lottatori	€ 3,99
	Pacchetto completo	Costumi alternativi per i 25 personaggi	€ 12,99
Tom Clancy's HAWX	Tre pack di aerei	Pack con aerei europei, sovietici o americani	€ 4,99
WWE SmackDown vs Raw	Aggiornamento roster 1 - 3	Nuovi lottatori	€ 3,99

TROFEI

È aperta la stagione di caccia al platino!

Bayonetta

Se sei un veterano del genere, otterrai il platino senza eccessivi sforzi. L'unico problema è che dovrai terminare l'avventura almeno tre volte. Potrai selezionare ogni singolo capitolo per recuperare tutti i tesori o individuare i portali, magari con l'aiuto di una guida, mentre per i trofei restanti ti basterà uccidere un certo numero di nemici con determinate armi, ottenere medaglie o eseguire mosse speciali.



Darksiders

Altro platino abbordabile questo mese. I tre trofei d'oro sono relativi al completamento del gioco, uno per ogni livello di difficoltà, mentre per la maggior parte dei trofei di bronzo ti basterà recuperare alcuni oggetti, incontrare determinati personaggi o, semplicemente, proseguire nel gioco. I collezionabili sono molti e di vario genere, così come i boss, che ti permetteranno di sbloccare i trofei di argento.



The Saboteur

La struttura "free roaming" di *The Saboteur* deve metterti in guardia: per ottenere il platino sarai costretto a esplorare l'intera mappa di gioco e completare i 1300 eventi liberi. Non sarà esattamente una pacchia... Oltre a combattere i nazisti, dovrai preoccuparti di sbloccare i perk d'oro, acquistare tutte le armi disponibili, baciare donne o compiere particolari azioni, come per esempio scalare la Torre Eiffel. Ti serviranno decine di ore.



Dragon Age Origins

Come ogni GdR che si rispetti, *DA:O* è vastissimo. Ottenere il platino sarà una "maratona" di oltre 100 ore, perché dovrai portare a livello 20 almeno tre personaggi principali e uccidere 1000 proli oscure. Sarà indispensabile iniziare tre partite diverse, variando sempre le tue scelte: crea un protagonista maschile, poi femminile; schierati con una fazione, e con l'altra nella partita successiva. Completa tutte le Origini e recluta tutti i personaggi.



Ratchet & Clank: A Spasso nel Tempo

Come da tradizione, *A spasso nel tempo* è un gioco alla portata di chiunque. Gli unici ostacoli tra te e il platino sono i tre tornei da vincere e la necessità di rigiocare l'avventura una seconda volta, dal momento che il livello di difficoltà Sfida dovrà essere sbloccato completando il gioco. Il menu ti indicherà i pianeti che celano gli Zoni e Bolt d'oro mancanti, ma assicurati di portare a termine tutte le missioni spaziali.



Pro Evolution Soccer 2010

Quasi tutti trofei (esclusi quelli relativi al multiplayer) possono essere ottenuti giocando al livello di difficoltà più basso. Ti servirà un po' di tempo per qualche oro e argento, dato che dovrai giocare 10 CM consecutivi, vincere tutte le partite in una stagione (ricarica ogni volta che perdi o pareggi) ed essere nominato "miglior giocatore del mondo" in Diventa un Mito. Per il gol da centrocampio puoi anche barare...

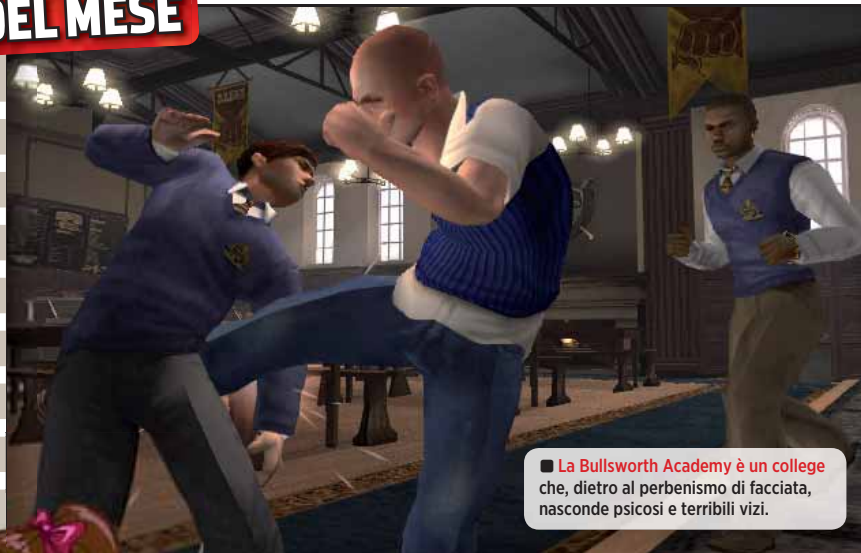


I capolavori PS2

Se PSone ha contribuito a diffondere il 3D, è su PlayStation 2 che si sono visti i primi veri mondi virtuali. Accanto ai generi classici si sono così imposte quelle esperienze di gioco in free roaming delle quali oggi nessun gioco sembra poter fare a meno.

GIOCO DEL MESE

Genere:
AVVENTURA
Sviluppatore:
ROCKSTAR
Produttore:
ROCKSTAR
Anno:
2006
Testi:
ITALIANO
Parlato:
INGLESE
Giocatori:
1
Reperibilità:
ALTA



■ La Bullsworth Academy è un college che, dietro al perbenismo di facciata, nasconde psicosi e terribili vizi.



■ Esplorerai anche una parte della città, tra luna-park, gare in bici e skateboard e incursioni in sala giochi.



■ I professori e un vagabondo ti insegneranno nozioni utili alle tue attività criminose.



■ L'aspetto di Jimmy può essere personalizzato con nuovi abiti e accessori nel corso del gioco.

A SCUOLA DI GRAND THEFT AUTO

Canis Canem Edit

Jimmy Hopkins è stato trasferito nella famigerata Bullsworth Academy. La sua gloriosa carriera da bullo è appena iniziata...

Forte dell'incredibile successo di GTA: Vice City e GTA: San Andreas, Rockstar aveva deciso di osare. L'idea era brillante e audace: riprendere la struttura di gioco e le meccaniche della sua serie di punta, trasferendole tuttavia in un contesto diverso, più intimo e inconsueto. Al posto delle sterminate metropoli, guiderai quindi Jimmy per le aule di un college inglese, po-

polato da professori bigotti e perversi, bande di studenti perennemente in guerra, bulli e secchioni. Le armi da fuoco e le auto di GTA sono state sostituite da fionde, spranghe e skateboard, mentre i prefetti e l'arcigno preside mantengono l'ordine nell'istituto. Potrai scegliere di seguire le lezioni, strutturate su brillanti minigiocchi, o sarai libero di perderti per la scuola, cercare lavoretti e insinuarti nel dormitorio femminile. Un'eccellente variazione sul tema. ○

■ La Bullsworth Academy è un college che, dietro al perbenismo di facciata, nasconde psicosi e terribili vizi.

» GRAFICA » SONORO » DIVERTIMENTO » LONGEVITÀ
84 92 92 94

VOTO

91

Non è perfetto tecnicamente, ma fa leva su un'ambientazione originale e ricca di dettagli, citazioni, umorismo e varietà.

PS2 IN PILLOLE

» Frequency MUSICALE 2001 HARMONIX

Prima di Guitar Hero, prima di Amplitude, la musica videoludica era Frequency! Nel ruolo di FreQ sfreccerai lungo tunnel poligonali, premendo il giusto tasto in corrispondenza delle note sulla traccia. Ricaricherai così la tua energia, per suonare o remixare gli oltre 20 brani. ○



VOTO
85

Grafica cyber ma tracklist ovviamente obsoleta. La rivoluzione dei giochi musicali è iniziata qui.

» The Mark of Kri AVVENTURA 2003 SONY

Il possente guerriero Rau e il suo falco Kuzo dovranno confrontarsi con una setta religiosa, in un mondo fantastico che combina architetture europee e scorci polinesiani. Alle fasi esplorative si alternano violenti combattimenti, fondati sull'utilizzo dello stick destro. Peccato per la telecamera ballerina. ○



VOTO
82

Ottima trama e direzione artistica, affidate a disegnatori di scuola Disney. Buona anche la varietà di gioco.

Genere
PICCHIADURO
Sviluppatore
INCOGNITO
Produttore
SONY
Anno
2003
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1-2
Reperibilità
MEDIA



■ **Alieni, robot e mostri giganti** hanno deciso di darsi battaglia, con l'unico risultato di devastare la superficie del nostro pianeta!

GIGANTESCHE SCARAMUCCE FANTASCIENTIFICHE

War of the Monsters

Dopo aver ridotto a brandelli lamiere e paraurti, gli autori di *Twisted Metal Black* puntano ancora più in alto: radere al suolo intere città...

Una volta di più, la Terra è minacciata da una flotta di alieni conquistatori. Abbattuti i primi UFO a colpi di cannone, tuttavia, si palesano alcuni "minuscoli" effetti collaterali: una sostanza radioattiva dà infatti origine a creature gigantesche,

ispirate a personaggi di B-movie e anime come King Kong o Mazinga Z, e scatena una battaglia combattuta tra città, centrali nucleari e vulcani in eruzione. Gli scenari sono in buona parte distruttibili e sarà necessario sfruttare ogni singolo elemento come

arma o proiettile, mentre i potenziamenti e il sistema di combo semplificato rendono *War of the Monsters* un titolo immediato e divertente, anche se poco vario. In HD, con l'aggiunta dei trofei e del multi online, farebbe un figurone sul PSN. ●



■ **L'energia si consuma** ogni volta che attacchi. Sfrutta i colpi speciali per lanciare i nemici contro lo scenario!



■ **Come ogni picchiaduro che si rispetti**, dà il meglio di sé in multiplayer, che purtroppo è solo in locale.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
82	88	88	75
VOTO			
83			

Il comparto grafico, superbio all'epoca, è un po' invecchiato. Resta un titolo coinvolgente, appagante e scanzonato.

Genere
SURVIVAL HORROR
Sviluppatore
CAPCOM
Produttore
CAPCOM
Anno
2005
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Reperibilità
BASSA



■ **Conosciuto in Giappone con il titolo di Demento**, *Haunting Ground* è un horror dai forti toni gotici nel quale è impossibile uccidere i nemici.

GIOCO GIAPPONESE, INCUBO ITALIANO

Haunting Ground

Oggi i survival horror devono piegarsi a un'inevitabile componente action. Fino a qualche anno fa, invece, l'unica via di salvezza era la fuga...

Niente agenti speciali o ingegneri spaziali: la protagonista è Fiona Belli, una ragazza impacciata e indifesa che, dopo essere rimasta coinvolta in un incidente stradale, si risveglia nelle segrete di uno strano e marcescente castello del Nord Italia. Nel corso del gioco farai

la spiacevole conoscenza di De-bilitas, un macellaio deforme, di Daniella, un'algida domestica, o di Riccardo, il custode dal volto coperto, e dovrai limitarti a fuggire, risolvere enigmi o cercare un nascondiglio. Potrai fare affidamento solo sull'aiuto del tuo cane, Hewie, che risponderà ai

tui comandi e alle tue sollecitazioni, ma se un nemico si avvicinerà troppo vedrai l'immagine a schermo distorcersi e Fiona cadrà in preda al panico. Un'esperienza a tratti davvero angosciante, che soffre di alcuni fastidiosi problemi di ritmo. ●



■ **Questo pregevole e poco conosciuto** titolo Capcom è uno degli ultimi Survival Horror "vecchia scuola".



■ **Il gioco è pieno di situazioni e personaggi** degni del Dario Argento "prima maniera".

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
87	94	89	84
VOTO			
89			

È realizzato dagli autori di *Clock Tower* e punta molto sull'atmosfera. Buona la grafica, ma alcune sezioni di gioco sono poco riuscite.

TUTTO CIÒ CHE DEVI SAPERE PER SPENDERE BENE

La tele perfetta per

Se vuoi cambiare televisore ma non hai idea di che modello acquistare, questa guida ti fornirà utili informazioni per scegliere, oltre a suggerirti nove modelli di diverse fasce di prezzo suddivisi in base alle loro dimensioni.

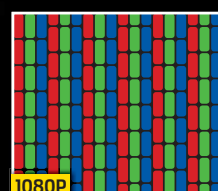
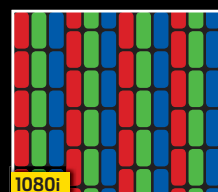


Prima di comprare un televisore, bisogna prendere in considerazione diversi aspetti, come le dimensioni, la tecnologia o il contrasto. In alcuni casi (contrasto e angolo di visione, ad esempio), la situazione è molto semplice: maggiori sono i valori, meglio è. In altri, come per le dimensioni e la risoluzione, il discorso è leggermente più complicato. Inoltre, è possibile trovare televisori all'apparenza dotati di prestazioni simili a prezzi notevolmente diversi. In condizioni del genere, bisogna controllare la tecnologia uti-

lizzata (i plasma di grandi dimensioni sono più economici) e il numero di ingressi disponibili. Inoltre è sempre possibile trovare offerte speciali in corrispondenza dell'uscita di un nuovo modello. Gli appassionati di tecnologia devono anche prendere in considerazione le nuove applicazioni per televisori. Sfruttando il DLNA, la connessione RJ45 e le porte USB, infatti, è possibile riprodurre foto, musica, film e navigare su Internet. Se queste funzioni ti interessano, controlla sempre le specifiche tecniche di ogni modello. ●

» SONO IMPORTANTI RISOLUZIONE E CONTRASTO

Una delle domande più comuni riguarda la scelta tra un televisore HD Ready o un più costoso Full HD. La differenza tra i due modelli è relativa al metodo utilizzato per mostrare la risoluzione su schermo: 1080i o 1080p. Entrambi dispongono di una risoluzione di 1080 linee, ma nell'HD Ready un fotogramma è proiettato in forma interlacciata (ad ogni refresh dello schermo vengono aggiornate solo la metà delle linee) mentre nei Full HD il refresh delle linee avviene in contemporanea. Se vuoi acquistare un modello che non supera i 32 pollici, le differenze non sono apprezzabili. Per quanto riguarda il contrasto, maggiore è il valore, migliore sarà la qualità dell'immagine.



I TUOI SOLDI giocare

» COSA CI RISERVA IL FUTURO?

I modelli 3D saranno la grande novità del futuro a breve termine. Sony ha annunciato che PS3 sarà compatibile con questa tecnologia basata sull'utilizzo di appositi occhiali con otturatore da indossare durante la visione. I primi televisori con schermo 3D saranno commercializzati in Europa nel corso del 2010 e saranno probabilmente accompagnati da film e giochi che ne sfrutteranno le capacità. Altra interessante novità è la tecnologia OLED (Organic Light Emitting Display), evoluzione del LED che offre schermi dotati di maggiore contrasto e di una superiore luminosità con un ridotto consumo energetico rispetto al passato.



**PER SAPERNE DI PIÙ
VAI A PAGINA 84**

» LCD, LED O PLASMA?

- **LCD:** Ha una vita media di 55.000 ore di utilizzo, i suoi colori non si degradano con il tempo, pesa e costa meno del plasma. Il principale difetto è che non dispone di un nero puro.
- **PLASMA:** La qualità delle immagini è superiore, grazie a un maggiore spettro di colori e a una migliore riproduzione del nero. Non esistono modelli inferiori ai 40 pollici. Ha una durata inferiore rispetto agli LCD (30.000 ore) e i colori perdono di intensità con il tempo. Non sono consigliabili per il gioco perché le immagini fisse (un gioco in pausa, ad esempio) possono causare danni. Alcuni di questi difetti sono stati risolti nei modelli più recenti.
- **LED:** Sono schermi LCD che utilizzano un diverso metodo di retroilluminazione dello schermo che permette di ottenere un maggiore contrasto, una migliore definizione dei pixel e un consumo ridotto. Sono molto costosi e disponibili solo in grosse dimensioni.

■ I televisori a LED hanno uno spessore di pochi millimetri.

» QUANTI POLLICI?

Per poter sfruttare le caratteristiche di un televisore di grosse dimensioni è necessario disporre di uno spazio sufficientemente ampio dove posizionarlo. Il nostro consiglio è di comprare un modello tra i 19" e i 22" per una camera da letto, tra i 26" e i 37" per una sala di medie dimensioni e un 40" per una sala particolarmente spaziosa. Ricorda inoltre che funzioni quali l'Amblight richiedono una parete libera.



» CHE INGRESSI SERVONO?



La quantità e il tipo di ingressi a disposizione sono due elementi da valutare con cura quando si deve acquistare un nuovo televisore. Non devono assolutamente mancare: HDMI (almeno due per poter collegare più periferiche contemporaneamente), uscita Component, Scart (o RGB), VGA (per il PC), uscita ottica digitale, CAM o CI (per la TDT). Alcuni modelli sono inoltre dotati di porte USB che possono essere utilizzate per riprodurre film, musica e foto.

» MUSICA PER LE TUE ORECCHIE

La qualità e la potenza del sonoro sono importanti soprattutto se non disponi di un impianto 5.1. La maggior parte dei produttori utilizza filtri ed effetti per migliorare la qualità audio e per emulare il sonoro avvolgente. Il problema è che questi televisori, a causa del loro design, non possono contare su altoparlanti particolarmente potenti. Per questo motivo, il nostro consiglio è di prendere in seria considerazione l'acquisto di periferiche esterne.

» IL TDT È IMPORTANTE?

Per evitare ulteriori esborsi di denaro, assicurati che il televisore che stai per acquistare sia predisposto per la ricezione della TDT (Televisone Digitale Terrestre). Inoltre, comprando un modello dotato di un decoder HD integrato potrai vedere senza alcun problema i canali in alta definizione che saranno disponibili in futuro.

**GIRA PAGINA PER VEDERE
I MODELLI CONSIGLIATI...**

Trasforma la casa in una sala giochi

È molto importante tenere conto dello spazio a disposizione prima di scegliere il modello da acquistare. Se devi giocare vicino alla televisione, non ti serve uno schermo particolarmente grande, quindi utilizza come parametro primario la qualità e non le dimensioni.

PER UN BUDGET RIDOTTO...

» PICCOLO MA COMPLETO

€249 LG 19LH2000



È il modello più piccolo presente in questo articolo, ma è dotato di ottime prestazioni. Dispone di diverse connessioni, di un'uscita ottica e di un ingresso per schede CAM (compatibile con il digitale terrestre a pagamento). Offre diverse regolazioni audio-video, inclusa una modalità "Game" che aiuta a calibrare l'immagine alla perfezione. Se hai qualche conoscenza tecnica potresti anche sbloccare l'uscita USB in maniera da poterla utilizzare anche per vedere foto e video in diversi formati (DIVX o MKV in 1080i). Tieni presente che questa operazione invaliderà la garanzia. L'unico vero difetto, comune peraltro ai modelli di queste dimensioni, è il ridotto contrasto, che non supera il valore di 8000:1. In definitiva, un modello da prendere in seria considerazione se non si dispone di ampi spazi in casa. ○

SCHEDA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD.
- **Uscite:** VGA, HDMI (x1), ingresso per component e composito, Scart (x2), uscita ottica digitale, TDT, ingresso per schede CAM, (TDT a pagamento), cuffie e porta USB in modalità service.
- **Risoluzione massima:** 1080i (immagini riscalate a 1080p) (50hz).
- **Dimensioni dello schermo:** 19 pollici panoramico con contrasto di 8000:1.
- **TDT incorporato:** Sì, HD.

» GIUDIZIO

Un buon modello adatto a chi dispone di uno spazio ridotto in casa. Peccato che la porta USB sia bloccata...

↑ **PREGI** La grande quantità di opzioni a disposizione a un prezzo concorrenziale.

↓ **DIFETTI** Bisogna invalidare la garanzia per attivare le diverse funzioni della porta USB.

» QUALITÀ A BUON PREZZO, CON IL TDT IN HD

€329 SAMSUNG LE22B650

UN PREZZO INTERMEDIO

Il primo particolare che colpisce di questo modello è il suo aspetto, con rifiniture trasparenti e bordature di colore decisamente accattivanti. Lo schermo da 22 pollici è stato pensato per un'abitazione di medie dimensioni, mentre le differenti possibilità di configurazione permettono di regolare le immagini a proprio piacimento. La compatibilità con le trasmissioni per il digitale terrestre ad alta definizione è un elemento di sicuro interesse. Le casse non sono particolarmente potenti, anche se il sonoro si mantiene su buoni livelli grazie all'utilizzo della tecnologia Tru-surround. In definitiva, un modello molto interessante (malgrado la presenza di un solo ingresso HDMI) con un buon rapporto qualità-prezzo. ○



SCHEDA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD.
- **Uscite:** VGA, HDMI (x1), ingresso per component, uscita ottica digitale, Scart (x1), S-Video e cuffie.
- **Risoluzione massima:** 1080i (50hz).
- **Dimensioni dello schermo:** 22 pollici panoramico con contrasto dinamico di 8000:1.
- **TDT incorporato:** Sì, HD.

» GIUDIZIO

Cattura l'attenzione con il suo look e offre una buona qualità sotto ogni aspetto. Senza dubbio una buona scelta.



PREGI L'aspetto accattivante e la nitidezza delle immagini.



DIFETTI Il sonoro è buono, ma le casse non sono particolarmente potenti.

» LA MIGLIOR TELEVISIONE DI PICCOLO FORMATO

€489 SONY KDL22S5500E

OTTIMO, MA NON ECONOMICO

Oltre ad avere un aspetto elegante, il Sony KDL-22S5500E è uno dei migliori televisori di questo formato. Dotato di tutte le tecnologie per il trattamento dell'immagine dei modelli superiori (come il Motionflow, che migliora i movimenti) manca tuttavia di una modalità dedicata ai videogiochi. Dispone di una porta USB che può essere utilizzata per la riproduzione di musica e foto, ed è compatibile con il digitale terrestre a pagamento. I menu sono gestiti tramite schermate basate sul modello XMB, la stessa interfaccia di PSP e PS3. Tra i difetti, oltre al prezzo, segnaliamo l'impossibilità di riprodurre filmati tramite la porta USB. ○



SCHEDA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD
- **Uscite:** VGA, HDMI (x2), ingresso per component e composito, RGB (x2), uscita ottica digitale, ingresso CAM (TDT a pagamento), cuffie e porta USB.
- **Risoluzione massima:** 1080i (50hz)
- **Dimensioni dello schermo:** 22 pollici panoramico con contrasto di 8000:1.
- **TDT incorporato:** Sì

» GIUDIZIO

Probabilmente il miglior modello disponibile per questo formato, che ha come unico difetto il prezzo decisamente elevato.



PREGI La qualità dell'immagine è superiore rispetto ad altri televisori di questo formato.



DIFETTI Il prezzo è piuttosto elevato per le sue prestazioni.

Tutti i prezzi indicati in queste pagine sono indicativi e potrebbero variare a seconda dei negozi.

Una televisione di formato medio

Se stai cercando un televisore da posizionare in una sala di medie dimensioni, in cui ti troverai a una certa distanza dallo schermo, puoi optare per un modello di dimensioni superiori. È importante valutare con attenzione la risoluzione.

» BUONE PRESTAZIONI A UN PREZZO CONTENUTO

PER UN BUDGET RIDOTTO



€399 LG 26LH2000

Se cerchi un modello di medie dimensioni per la sala e non ti importa che la tua PS3 non sia utilizzata alla massima risoluzione, questo è il televisore adatto a te. Come nella versione a 19 pollici, puoi sbloccare la porta USB per vedere film e foto (con la conseguente perdita della garanzia). Oltre a disporre di diverse modalità per la calibrazione dell'immagine ed essere compatibile con il digitale terrestre, rispetto al modello inferiore l'LG 26LH2000 è caratterizzato da un contrasto più elevato e da un sonoro più potente grazie alla migliore qualità delle sue casse. ○

SCHEMA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD.
- **Uscite:** VGA, HDMI (x2), ingresso per component e composito, RGB (x2), uscita ottica digitale, ingresso per schede CAM, (TDT a pagamento), cuffie, porta USB e porta RS232C (modalità service).
- **Risoluzione massima:** 1080i (immagini riscalate a 1080p) (50hz).
- **Dimensioni dello schermo:** 26 pollici panoramico con contrasto di 30000:1.
- **TDT incorporato:** Sì, HD.

» GIUDIZIO

Economico e di buon livello. Se non ti importa non acquistare un modello Full HD (e in questo formato, le differenze non sono rilevanti) non rimarrai deluso.

↑ **PREGI** Ottimo rapporto qualità-prezzo e buona qualità sia audio che video.

↓ **DIFETTI** Come il suo fratello minore, dovrai invalidare la garanzia per sbloccare la porta USB.

» PERFETTO EQUILIBRIO TRA PRESTAZIONI E PREZZO

€699 SAMSUNG LE32B651

PREZZO INTERMEDIO

Un autentico centro multimediale che offre la possibilità di collegarsi a Internet, vedere foto, film e ascoltare musica in diversi formati tramite le due porte USB e l'ingresso RJ45. La risoluzione di 1080p, compatibile con la tecnologia 24F, permette di sfruttare al massimo le potenzialità dei Blu-Ray e dei giochi della nostra PSP. Il Samsung LE32B651 dispone di diverse opzioni di configurazione dell'immagine ed è compatibile con il digitale terrestre a pagamento. Gli unici difetti di questo modello, uno dei più completi a disposizione sul mercato, sono la ridotta potenza delle casse e la mancata compatibilità con alcuni vecchi codec di riproduzione video. ○



SCHEMA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD
- **Uscite:** VGA, HDMI (x4), ingresso per component e composito, RGB (x2), uscita ottica digitale, ingresso per schede CAM, (TDT a pagamento), cuffie, porta USB (x2, una per disco rigido) e connettore RJ45.
- **Risoluzione massima:** 1080p (full HD) 100hz
- **Dimensioni dello schermo:** 32 pollici panoramico con contrasto di 80000:1.
- **TDT incorporato:** Sì HD

» GIUDIZIO

Se stai cercando un televisore di medie dimensioni che unisca prestazioni e prezzo, questo è il modello adatto a te.



PREGI Possibilità di regolare ogni aspetto visivo



DIFETTI Non è compatibile con alcuni vecchi codec di riproduzione video.

» PER GIOCARE A COLORI...

€849 PHILIPS 37PFL8404 H/12

OTTIMO, MA NON ECONOMICO

Il Philips 37PFL8404 H/12 è dotato di tecnologia Ambilight Spectra, che illumina i bordi del televisore con il colore dominante su schermo per creare la giusta atmosfera. Dispone di diversi filtri per migliorare la visione, tra cui il "HD Natural Motion" che si occupa di rendere più fluido il passaggio da un'immagine a un'altra. È compatibile sia con il DLNA (Digital Living Network Alliance), che permette di condividere dati con PC o PS3 tramite l'utilizzo dell'ingresso RJ45, che con NET TV. Tecnicamente curato sotto ogni punto di vista, questo modello richiede una parete di notevoli dimensioni per fare in modo che l'effetto Ambilight sia sfruttato al massimo. ○



SCHEMA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD
- **Uscite:** VGA, HDMI (x4), ingresso per component e composito, RGB (x2), S-video, uscita ottica digitale, ingresso CAM (TDT a pagamento), cuffie, porta USB e connettore RJ45.
- **Risoluzione massima:** 1080p (full HD) 100hz
- **Dimensioni dello schermo:** 37 pollici panoramico con contrasto di 80000:1.
- **TDT incorporato:** Sì.

» GIUDIZIO

Un televisore quasi perfetto, che ha come unica pecca l'incapacità di offrire una risoluzione 1080p a 24FPS (tecnologia 24F).



PREGI Possibilità di vedere archivi video MKV a 1080p. Dispone di ogni genere di uscita.



DIFETTI Per sfruttare al meglio la tecnologia Ambilight è necessario disporre di ampi spazi.

La televisione ideale per la tua sala

Se sei alla ricerca di un televisore da utilizzare sia per giocare che per guardare film, sport e programmi vari e disponi di una sala di grandi dimensioni, ecco tre modelli di differenti fasce di prezzo che potrebbero soddisfare le tue esigenze.

» RAPPORTO QUALITÀ-PREZZO SENZA CONCORRENZA

PER UN BUDGET RIDOTTO



€1099 **SONY KDL40W5500E**

Uno dei migliori televisori disponibili sul mercato considerando le dimensioni e il rapporto qualità-prezzo. Il Bravia Engine 3 e l'utilizzo della tecnologia Motionflow garantiscono immagini particolarmente nitide e definite. La compatibilità con il protocollo DLNA permette di condividere file con la PS3 tramite l'ingresso RJ45. Il Sony KDL40W5500E è inoltre predisposto per il digitale terrestre a pagamento e per la visualizzazione di news tramite RSS. Tutte queste funzioni sono facilmente utilizzabili attraverso un'interfaccia semplice e chiara. Senza dubbio l'acquisto ideale per chi vuole un televisore di grandi dimensioni senza spendere un patrimonio. **o**

SCHEDA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD
- **Uscite:** VGA, HDMI (x4), ingresso per component e composito, RGB (x2), S-video, uscita ottica digitale, ingresso CAM (TDT a pagamento), cuffie, porta USB e connettore RJ45.
- **Risoluzione massima:** 1080p (full HD) 100hz
- **Dimensioni dello schermo:** 40 pollici panoramico con contrasto di 100000:1.
- **TDT incorporato:** Sì HD

» GIUDIZIO

Una buona scelta sia per il prezzo che per le sue caratteristiche. Per sfruttarlo al massimo bisogna disporre di una connessione online.

↑ PREGI Notovole qualità dell'immagine grazie al Bravia Engine 3. Facile da configurare.

↓ DIFETTI L'angolo di visione doveva essere maggiore e l'audio è migliorabile.

» PER GLI APPASSIONATI DI TECNOLOGIA

€2499 **SAMSUNG LED-UE46B 8000**

PREZZO INTERMEDIO

Unico modello presente in questo articolo che utilizza la tecnologia LED, il Samsung LED-UE46B 8000 è caratterizzato da una notevole leggerezza che permette di collocarlo ovunque senza sforzi. La qualità video è incredibile, grazie all'utilizzo di filtri che eliminano le impurità dei colori e migliorano i passaggi d'immagine. Dispone di differenti modalità di configurazione per giochi, film e eventi sportivi ed è compatibile con il protocollo DLNA tramite la porta RJ45 o via wireless con un adattatore venduto separatamente. Monta due porte USB, una delle quali pensata per collegare un disco rigido. Il prezzo, elevato a causa della tecnologia LED, è comunque ripagato dalle sue prestazioni. **o**



SCHEDA TECNICA

- **Tecnologia:** LED.
- **Uscite:** VGA, HDMI (x4), ingresso per component e composito, RGB (x1), S-video, uscita ottica digitale, ingresso per schede CAM, (TDT a pagamento), cuffie, porta USB (x2, una per disco rigido) e connettore RJ45.
- **Risoluzione massima:** 1080p (full HD) 200hz.
- **Dimensioni dello schermo:** 446 pollici panoramico con contrasto dinamico di 3500000:1.
- **TDT incorporato:** Sì HD.

» GIUDIZIO

Una qualità di immagine insuperabile grazie alla nuova tecnologia LED. Il prezzo non è tuttavia dei più convenienti.



PREGI La qualità dell'immagine è incredibile. Dispone di ingressi di ogni genere



DIFETTI È compatibile con il SDNLA Wireless, ma richiede l'acquisto di un adattatore.

» UN MOSTRO DI FORMATO E PRESTAZIONI

OTTIMO, MA NON ECONOMICO



€4000 **PHILIPS 56 PFL9954 H/12**

La peculiarità di questo modello è il formato dello schermo, che rispetta quello originale delle pellicole cinematografiche: 21:9. Qualunque Blu-Ray che si adatti a questo formato merita di essere visto. Dispone di ogni genere di connessione ed è compatibile con il protocollo DLNA Wireless, per cui potrai condividere contenuti con la PS3 e navigare su Internet attraverso un router Wi-Fi senza la necessità di alcun tipo di adattatore. È inoltre dotato della tecnologia Ambilight Spectra, che ti immergerà ancora di più nella visione a patto che disponga di un salone sufficientemente ampio. **o**

SCHEDA TECNICA

- **Tecnologia:** LCD
- **Uscite:** VVGA, HDMI (x5), ingresso per component e composito, RGB (x2), S-video, uscita ottica digitale, ingresso CAM (TDT a pagamento), cuffie, 2 porte USB.
- **Risoluzione massima:** 1080p (full HD) 200hz
- **Dimensioni dello schermo:** 56 pollici panoramico (modalità 24:1) con contrasto di 80000:1.
- **TDT incorporato:** Sì, HD.

» GIUDIZIO

Il televisore che tutti vorremmo avere in casa. Perfetto per vedere film e giocare con la PS3. Peccato solo per il suo costo.



PREGI Il formato dello schermo, il Wi-Fi integrato, l'Ambilight Spectra...



DIFETTI Molto costoso. Deve essere collocato in una sala di grandi dimensioni.

Tutti i prezzi indicati in queste pagine sono indicativi e potrebbero variare a seconda dei negozi.

Pagina mancante (pubblicità)

I VIDEOGIOCHI ALLA CONQUISTA DELLA TERZA DIMENSIONE

2010: l'anno del 3D

Dopo essersi rapidamente affermata in ambito cinematografico, la nuova tecnologia 3D è pronta a invadere l'intrattenimento domestico. PlayStation 3, in quanto sistema multimediale, si appresta a guidare questa nuova rivoluzione tecnologica.

Il 2010 sarà l'anno del 3D. Il primo a esserne convinto è Sir Howard Stringer, amministratore delegato di Sony Corporation, che ha più volte ribadito l'intenzione del colosso nipponico di sfruttare questa nuova tecnologia come cavallo di Troia attraverso cui riguadagnare posizioni tanto nel settore dell'home theater (TV, lettori Blu-ray, film) quanto in quello dei videogiochi. Nei

prossimi mesi il mercato sarà invaso da televisori ad alta definizione compatibili con le diverse tecnologie 3D domestiche, mentre PlayStation 3 potrà riprodurre film e videogiochi in tre dimensioni tramite un aggiornamento del software di sistema.

LA TECNOLOGIA

Il principio su cui si basa l'elaborazione di immagini tridimensionali è quello della stereoscopia. Attraverso una videocamera a doppio obiettivo, le immagini vengono riprese da due angolazioni, quindi sovrapposte e proiettate in modo che ciascun occhio dello spettatore per-

cepisca solamente uno dei due quadri. A quel punto sarà compito del cervello comporre quanto visualizzato da ciascun occhio, dando forma a un'unica immagine tridimensionale. L'efficienza di questa tecnologia, di conseguenza, è strettamente legata all'efficacia del metodo scelto per far sì che ogni occhio veda solamente una delle due immagini sovrapposte che compongono ogni fotogramma. A partire dagli anni cinquanta si diffuse l'anaglifo, che si affidava agli ormai famigerati occhiali bicromatici rosso-ciano, presto abbandonati a causa della pessima qualità dell'immagine che costituivano. L'attuale cine-



» IL 3D E LA STEREOSCOPIA

La creazione di immagini tridimensionali è resa possibile da una tecnica nota come stereoscopia. Riprendendo una scena con due obiettivi affiancati, posti a circa sei centimetri l'uno dall'altro, e sovrapponendo i due fotogrammi risultanti, si ottiene un'im-

agine tridimensionale. Affinché il cervello umano possa percepirla come tale, tuttavia, è necessario l'utilizzo di speciali visori che permettano a ciascun occhio di mettere a fuoco soltanto una delle due immagini. ●



■ **JAMES CAMERON** ha utilizzato una speciale videocamera a doppio obiettivo per girare il suo ultimo film "Avatar".



Nei prossimi mesi PlayStation 3 potrà riprodurre film e videogiochi in 3D grazie a un aggiornamento del firmware.

ma 3D ricorre alla proiezione simultanea di due immagini di differente polarizzazione. Agli spettatori viene poi fornito un paio di occhiali a lenti polarizzate, ciascuna delle quali rende possibile la messa a fuoco di una soltanto delle due immagini sovrapposte. Di recente si è diffusa anche una terza tecnologia, detta a oscuramento alternato. In questo caso sono necessari speciali visori con lenti a cristalli liquidi che coprono a intermittenza uno degli occhi dello spettatore.

PLAYSTATION 3 E BLU-RAY

In campo domestico, il futuro del 3D è legato all'introduzione di televisori dotati di specifiche che rendano possibile

l'utilizzo di tale tecnologia. Alcuni modelli attualmente in commercio sono dichiarati dai produttori già compatibili con la visione stereoscopica, ma il catalogo di pannelli 3D Ready è destinato ad ampliarsi notevolmente nel corso dei prossimi mesi, quando anche colossi come Sony e Panasonic abbracceranno definitivamente questa tecnologia.

A fine dicembre, la Blu-ray Disc Association ha diffuso un comunicato stampa in cui fissa le linee guida del 3D in ambito BD. I film a tre dimensioni saranno compatibili con qualsiasi tipo di televisore (LCD o plasma) e qualsiasi tecnologia 3D adottata (a lenti attive o passive). Ogni disco, inoltre, conterrà anche la classica versione bidimensionale del film.

Per quanto riguarda PlayStation 3, la console Sony potrà supportare la riproduzione di Blu-ray e videogiochi in 3D grazie a un aggiornamento firmware che sarà reso

» COME FUNZIONANO I NOSTRI OCCHI



■ **Gli occhi** visualizzano una cosa da punti diversi. È il cervello a fondere le 2 immagini.

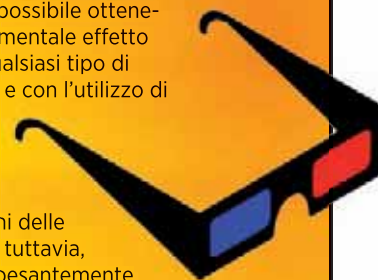
64 millimetri

Questa è la distanza media tra gli occhi umani, nonché la ragione per cui ogni occhio "registra" un'immagine leggermente diversa rispetto all'altro. Gli occhiali 3D imitano il nostro sistema di visualizzazione per ingannare il cervello.

» TECNOLOGIE A CONFRONTO

Come nel primo, pionieristico periodo dell'alta definizione, anche per le tecnologie 3D diverse tecnologie si contenderanno i favori di pubblico e industria finché, presumibilmente, uno non emergerà per diventare lo standard. Ecco una panoramica della situazione attuale:

ANAGLIFO: Si tratta dei classici occhiali a lenti bicromatiche introdotti nel cinema a partire dagli anni Cinquanta e ritornati in auge negli Ottanta. Il loro vantaggio principale è l'economicità, in quanto è possibile ottenere un rudimentale effetto 3D con qualsiasi tipo di televisore e con l'utilizzo di semplici lenti in plastica colorata. I cromatismi delle immagini, tuttavia, risultano pesantemente alterati.



LENTI PASSIVE POLARIZZATE: È la tecnologia attualmente utilizzata al cinema. I fotogrammi sono composti da due immagini polarizzate tramite l'utilizzo di un apposito filtro: ciascuna lente degli occhiali forniti allo spettatore permette di mettere a fuoco solo le immagini di uguale polarizzazione. La resa cromatica è buona, anche se il filtraggio altera leggermente luminosità e contrasto. Sfruttano lenti passive polarizzate le tecnologie RealD e IMAX 3D.



LENTI ATTIVE LCD: In questo caso le immagini vengono smistate ai due occhi da speciali visori LCD che otturano a intermittenza le lenti, permettendo al cervello di combinare le due immagini sovrapposte e di percepire così la tridimensionalità. Questa tecnologia richiede occhiali più costosi e un ricevitore tramite cui sincronizzarli alla sorgente video. Di converso, la qualità dell'immagine risulta molto vicina a quella della visione 2D. Sfruttano lenti attive le tecnologie Dolby 3D e Nvidia 3D Vision.



» I VIDEOGIOCHI DEL PASSATO

La tecnologia 3D attuale è il frutto di tanti anni di esperimenti (e di insuccessi). Come il cinema, anche i videogiochi avevano già tentato la strada della tridimensionalità, con risultati spesso infelici, se non ridicoli.



■ **SEGASCOPE** Questi occhiali permettevano di visualizzare in 3D alcuni titoli per Master System, come *Zaxxon* o *Space Harrier*. Sono compatibili soltanto con TV a tubo catodico e con il primo modello della console.



■ **VIRTUAL BOY** L'unico e più clamoroso insuccesso di Nintendo. Il visore della console utilizzava uno schermo bicromatico nero-rosso per fornire una sorta di effetto 3D. Il bizzarro design e il senso di malessere indotto dall'uso prolungato della console condannarono questo esperimento all'insuccesso.



■ **ALTRI TITOLI** come *Contra* per PSone e *Sly 3: L'onore dei ladri* per PS2, offrivano una modalità 3D attraverso l'utilizzo di occhiali bicromatici rosso-ciano.

■ **IL SOLID EYE** è un visore che fu distribuito da Konami congiuntamente a *Metal Gear Acid 2* per PSP. Si posiziona sullo schermo della console e permette la visione in 3D.



» LE TV DEL FUTURO



■ **JVC** ha già introdotto negli Stati Uniti un pannello Full HD 3D per uso professionale. Utilizza una tecnologia a polarizzazione con lenti passive e costa circa 9000 dollari.

Nel corso del 2010 i principali produttori invaderanno il mercato con diversi modelli di televisori 3D Ready. Sony e JVC hanno già siglato un accordo con RealD per lo sfruttamento della sua tecnologia proprietaria. In termini di prestazioni, si tratterà di televisori Full HD con un alto valore di aggiornamento video sia in ingresso che in uscita, necessario per visualizzare alternativamente i due punti di vista sovrapposti che generano la tridimensionalità delle immagini senza che questo comprometta la fluidità della visione. ●

disponibile nel corso del 2010 (a patto di disporre di un TV compatibile, naturalmente). Nel caso specifico dei videogiochi, il supporto potrà estendersi anche ai titoli già esistenti tramite l'applicazione di patch messe a punto dagli sviluppatori. In ambito ludico, tuttavia, il limite principale del 3D è quello della potenza di calcolo: per generare le doppie immagini necessarie a ottenere l'effetto di

tridimensionalità è richiesto il doppio delle risorse computazionali, con ripercussioni sulla fluidità delle immagini, che risulta di fatto dimezzata a parità di dettaglio grafico. Nonostante il caos generato dalla presenza di diverse soluzioni tecniche tra loro concorrenti, tipico degli albori di ogni nuova tecnologia, l'avvento della terza dimensione sembra tanto inevitabile quanto im-

nente. Se da una parte si prospetta la necessità di cambiare nuovamente televisore, dall'altra è consolante scoprire come PlayStation 3, grazie alla sua espandibilità via firmware, si dimostri già all'avanguardia anche in questo ambito. Ora il testimone passa agli sviluppatori: sarà compito loro plasmare le potenzialità del 3D per dar vita a titoli ancora più spettacolari ed emozionanti. ●

» I VIDEOGIOCHI 3D DEL FUTURO...

Il 3D permetterà ai videogiochi di raggiungere livelli di immersione senza precedenti, donando un realismo ancora maggiore a scenari e personaggi. Per certi aspetti, questa tecnologia sembra offrire maggiori sbocchi e po-

tenzialità in ambito ludico che non cinematografico, grazie all'enfasi posta dai videogiochi sull'esplorazione e il movimento libero all'interno di spazi tridimensionali. Ecco un paio di esempi di ciò che ci attende. ●



■ **WIPEOUT HD** Una versione 3D giocabile di *Wipeout HD* fu presentata da Sony lo scorso autunno durante alcune fiere di settore. Chi ha avuto la fortuna di provarlo ne è rimasto impressionato: la combinazione del 3D e della velocità mozzafiato di *Wipeout* è senza dubbio vincente. Nel corso dell'ultimo E3, inoltre, abbiamo provato in prima persona il titolo PSN *Han Tao* e *G-Force* per PS3.



■ **AVATAR** Abbiamo potuto provare *James Cameron's Avatar: Il Gioco* in 3D grazie all'utilizzo di un prototipo di TV "3D Ready" e a un paio di occhiali a lenti polarizzate. L'impressione di tridimensionalità è naturale e convincente, con i menu che sembrano fluttuare davanti agli occhi e la vegetazione che si protende verso il giocatore, sbucando letteralmente dallo schermo. A parte una leggera perdita di luminosità, la qualità delle immagini è ottima.

Pagina mancante (pubblicità)

Strega contro ammazzademoni



BAYONETTA

VS

DEVIL MAY CRY

Il papà di Dante (Hideki Kamiya, non Sparda) torna all'attacco con una nuova, affascinante proposta. Scopri con noi cosa bolle nel calderone della strega supersexy Bayonetta e in che modo la sua avventura si differenzia dalla saga di *Devil May Cry*.

IL CONCEPT

I PROTAGONISTI

BAYONETTA



La prorompente strega Bayonetta è un concentrato di fascino. Il suo passato misterioso, l'aspetto deliziosamente intrigante, con la sua tutina fetish e i suoi occhiali da segretaria sexy, e il suo modo di parlare sempre ironico, ammiccante e spavaldo, contribuiscono a creare un'immagine irresistibile che, unita a quella dei comprimari, anch'essi ben caratterizzati, mantiene sempre alto il livello di interesse.

DEVIL MAY CRY 4



Se da un lato tutti conoscono il carisma e la spaccaneria che hanno reso Dante un'icona del videogiochi, non molti conservano invece un ricordo ben delineato di Nero, il secondo personaggio giocabile dell'avventura, praticamente il clone del primo ma in versione più giovane e leggermente meno sbruffona. I loro comprimari, a esclusione della bella Trish, sono tutti piuttosto "piatti", se paragonati a quelli della strega.

» CONCLUSIONE

I protagonisti di *DMC 4*, nonostante la superiorità numerica, sono meno accattivanti della sexy strega. Lo stesso vale per i comprimari, che nel caso di *Bayonetta* sono tratteggiati in modo più marcato.

L'AMBIENTAZIONE

BAYONETTA



Pur essendo inconfondibilmente giapponese, *Bayonetta* offre ambientazioni che richiamano apertamente la vecchia Europa (o meglio, l'immagine che ne hanno i giapponesi), ma con numerose concessioni al fantasy puro. Gli avversari angelici, con facce di putti che emergono da corpi tentacolari, sono al tempo stesso originali e terrificanti.

DEVIL MAY CRY 4



Anche *DMC 4* è artisticamente orientato verso l'Occidente in termini di ambientazioni, con cattedrali e castelli che poco o nulla hanno a che fare con il patrimonio artistico nipponico. I richiami all'Europa non sono pochi ma, a differenza di *Bayonetta*, gli avversari e i boss non si integrano molto bene con il resto, eccezion fatta per il gigantesco Salvatore.

» CONCLUSIONE

L'ambientazione di *Bayonetta* è realizzata in maniera decisamente più convincente di quella del suo progenitore ideale, dal quale riprende l'ispirazione di fondo, arricchendola e affinandola.

LA TRAMA

BAYONETTA



Le premesse sulle quali si fonda l'avventura della strega ultracentenaria sono piuttosto banali, con la classica contrapposizione tra forze della luce e dell'oscurità e l'ipersfruttato cliché dell'equilibrio dell'universo da ripristinare. Ciononostante, il ritmo narrativo avvincente e i dialoghi frizzanti e ben strutturati rendono la storia di *Bayonetta* interessante per tutta la sua durata.

DEVIL MAY CRY 4



La storia di Dante e Nero si presenta, nonostante alcune pecche nel sistema di narrazione che rendono a tratti difficoltoso seguirne il filo, ben articolata e abbastanza originale, con l'ingegnoso complotto da parte dell'Ordine che si rivela nella sua interezza solo verso la fine dell'avventura, i rapporti tra i personaggi che si evolvono spesso in maniera non scontata e i numerosi colpi di scena che accelerano il ritmo.

» CONCLUSIONE

La mancanza di originalità, della trama di *Bayonetta* è bilanciata da un ottimo stile e ritmo narrativo. Esattamente il contrario avviene invece in *DMC 4*, che si attesta sostanzialmente sullo stesso livello.

LO STILE

BAYONETTA



Bayonetta ha chiaramente tratto molti degli elementi che ne caratterizzano lo stile da *DMC 4*. Tutto, dalle combo al mix di armi da fuoco e da taglio fino all'adrenalica disposizione degli avversari, con boss e miniboss che si avvicinano sullo schermo quasi senza soluzione di continuità, è però stato migliorato e reso più dinamico e moderno.

DEVIL MAY CRY 4



Lo stile dell'intera saga di *Devil May Cry* ha fatto scuola, tuttavia il quarto episodio non ha saputo ritrovare la freschezza e l'innovazione dei primi capitoli, limitandosi spesso a reiterare le stesse dinamiche che, alla lunga, appaiono forse troppo logore. Non che manchino gli spunti interessanti, ma contro l'erede spirituale *Bayonetta*, *DMC 4* va al tappeto.

» CONCLUSIONE

Bayonetta deve moltissimo alla saga di *DMC*, ma a differenza del quarto episodio di questa, ha saputo rinnovare sapientemente tutti gli stilemi, reinventandoli dalle fondamenta.

IL SISTEMA DI GIOCO

I LIVELLI

BAYONETTA



Avanzando nell'avventura si capisce che tutti i livelli di gioco sono stati concepiti con in mente la varietà e l'elemento sorpresa. Nonostante la centralità dei combattimenti, ogni livello offre molti spunti e soluzioni interessanti per permettersi di proseguire, con lo scenario che cambia in tempo reale e lunghe fasi di piattaforma da superare ricorrendo alle arti magiche e all'ingegno.

DEVIL MAY CRY 4



I livelli di *DMC 4* sono caratterizzati da una discreta linearità, che si trasforma talvolta in ripetitività, soprattutto a causa della contestata scelta degli sviluppatori di far ripercorrere due volte gli stessi scenari al giocatore e di fargli affrontare più volte gli stessi (pochi) boss aggiungendo qualche piccola variante come contentino. La concezione d'insieme dei livelli resta ancorata su standard piuttosto desueti.

» CONCLUSIONE

A paragone con la straordinaria varietà dei livelli esplorati in *Bayonetta*, quelli di *Devil May Cry 4* soffrono il peso dei due anni trascorsi dal lancio e di alcune scelte sbagliate in fase di sviluppo.

IL SISTEMA DI CONTROLLO

BAYONETTA



Una delle poche pecche di *Bayonetta* è l'impossibilità di personalizzare i comandi, che alcuni potrebbero trovare, così come sono, piuttosto scomodi, ma che comunque rispondono ottimamente. Altro discorso riguarda la gestione degli oggetti in inventario, che possono essere selezionati nei menu e assegnati ai tasti direzionali per essere usati velocemente senza richiamare il menu dell'inventario.

DEVIL MAY CRY 4



A differenza di *Bayonetta*, in *DMC 4* è possibile scegliere la configurazione di tasti più adatta alle proprie esigenze, elemento che facilita senza dubbio l'arduo compito di padroneggiare le numerose combo disponibili. Per quanto riguarda la gestione degli oggetti, non è possibile assegnarli ai tasti di scelta rapida e per curarsi durante i combattimenti è necessario aprire il menu dell'inventario, spezzando il ritmo dell'azione.

» CONCLUSIONE

Il sistema di controllo, peraltro quasi identico nei due titoli, è ottimo. In *Bayonetta* non si possono personalizzare i comandi ma c'è la selezione rapida degli oggetti, in *DMC 4* esattamente l'opposto.

L'ARSENALE

LE ARMI

BAYONETTA



La strega ha a sua disposizione un arsenale molto ampio, tra pistole, spade e fruste, che viene arricchito dalla possibilità di raccogliere le armi dei nemici caduti e la cui efficacia varia in base a come sono combinate. Le armi raccolte possono essere usate un numero limitato di volte.

DEVIL MAY CRY 4



Dante e Nero hanno dalla loro un arsenale maggiormente incentrato sulle armi bianche rispetto a quello di Bayonetta, tuttavia non hanno la possibilità di raccogliere quelle dei nemici. Le loro armi possono essere potenziate e la spada di Nero ha poteri incendiari dati dal sistema Exceed.

» CONCLUSIONE

DMC 4 si difende piuttosto bene quanto a varietà e natura delle armi, ma l'arsenale di **Bayonetta** è praticamente infinito, grazie alla possibilità di raccogliere le armi dei nemici.

LA MAGIA

BAYONETTA



Bayonetta è più votata alla magia rispetto a Dante e Nero: la strega può cambiare forma, ricorrere a evocazioni, usare accessori magici e soprattutto l'incantesimo denominato Sabbath temporale, che le permette, eseguendo una parata un istante prima di essere attaccata, di rallentare il tempo.

DEVIL MAY CRY 4



Il sangue demoniaco che scorre nelle vene di Dante e Nero dona loro capacità che possono essere assimilate alla magia. Il primo può assumere una forma demoniaca che gli permette di eseguire attacchi molto efficaci, mentre il secondo può afferrare i nemici di stanti e avvicinarli a sé con il suo braccio demoniaco.

» CONCLUSIONE

Sul fronte degli incantesimi non c'è storia per **DMC 4**, perché la strega dispone di possibilità infinite, dalla capacità di mutare forma a quella di attaccare con i capelli e rallentare il tempo.

IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO

LA GIOCABILITÀ

BAYONETTA



Bayonetta ha un sistema di combattimento estremamente elaborato, che richiede impegno per essere padroneggiato, tuttavia il gioco fornisce, oltre a vari livelli di difficoltà, tra i quali due che consentono di eseguire le combo automaticamente con il tasto **▲**, anche una sezione che consente di apprendere con calma tutte le tecniche durante i caricamenti.

DEVIL MAY CRY 4



DMC 4 è un titolo apparentemente amichevole per quanto riguarda la giocabilità. I combattimenti, che soprattutto nella prima metà dell'avventura sembrano piuttosto semplici, a lungo andare si fanno più elaborati. Dopo aver terminato l'avventura la prima volta, tuttavia, si sbloccano livelli di difficoltà aggiuntivi, alcuni dei quali davvero impegnativi.

» CONCLUSIONE

Per cogliere tutta la raffinatezza del sistema di combattimento di **Bayonetta**, dotato di più spessore rispetto a **DMC 4**, occorre molta dedizione, tuttavia entrambi i titoli hanno un'ottima giocabilità.

LE COMBO

BAYONETTA



Le combo sono di capitale importanza, e *Bayonetta* ne ha a disposizione veramente un'infinità, tra calci, pugni, armi bianche, armi da fuoco e così via. Apprenderle tutte è quasi impossibile, ma migliorarsi è molto semplice, grazie al contatore disponibile per ogni tecnica. A seconda di come e quanto si utilizzano, si riceve un premio in aureole maggiore o minore.

DEVIL MAY CRY 4



Anche in *DMC 4* le combo sono estremamente importanti, soprattutto in funzione del punteggio ottenuto al termine delle varie missioni, che varia in base alla lunghezza e alla natura dei colpi (le armi da fuoco, ad esempio, abbassano di molto la media) e al numero di nemici sconfitti in una sola combo. I voti contribuiscono a determinare il punteggio finale.

» CONCLUSIONE

In entrambi i titoli le combo sono moltissime e rivestono un ruolo fondamentale nei combattimenti, anche se il repertorio a disposizione di **Bayonetta** risulta ancora una volta il più ampio.

LE ABILITÀ SPECIALI

BAYONETTA



La sexy strega ha nella manica una serie impressionante di assi, che le permettono, durante le fasi esplorative, di trasformarsi in corvo, pantera, pipistrelli e altre creature per superare ostacoli altrimenti insormontabili, muoversi a gran velocità e altro ancora. Bayonetta può inoltre infliggere attacchi magici speciali, i cosiddetti Colpi torturanti, o assestare il colpo di grazia ai boss evocando gigantesche creature.

DEVIL MAY CRY 4



Oltre alle abilità in combattimento che gli derivano dalla propria origine demoniaca, Dante può eseguire alcune acrobazie piuttosto classiche, come la corsa sul muro o l'arrampicata, mentre Nero, meno atletico, può ricorrere a un rampino per raggiungere luoghi inaccessibili. Entrambi ottengono alcuni attacchi speciali, come il Devil Trigger nel caso di Nero, grazie ai poteri della leggendaria spada Yamato.

» CONCLUSIONE

Anche nel caso delle abilità speciali, la bilancia pende in favore di **Bayonetta**, che si giova di numerose possibilità in più, sia durante i combattimenti sia nelle fasi di esplorazione.

GLI STILI DI COMBATTIMENTO

BAYONETTA



L'enorme quantità di opzioni a disposizione di Bayonetta permette al giocatore di scegliere lo stile di combattimento che più gli si addice, concentrandosi sull'uso degli incantesimi oppure sul corpo a corpo, parando e contrattaccando sfruttando anche il Sabbath temporale, o ancora mutando forma, ricorrendo ai colpi torturanti, agli attacchi con i capelli o sperimentando vari abbinamenti delle armi.

DEVIL MAY CRY 4



La presenza di due personaggi giocabili garantisce già di per sé un minimo di varietà, con Nero che con il suo Devil Bringer può realizzare prese sui nemici e Dante che ha la possibilità di scegliere tra quattro stili di combattimento diversi che variano il repertorio di mosse a sua disposizione: Swordmaster, Trickster, Gunslinger e Royal Guard. Le armi che è possibile raccogliere, come i Gilgamesh, aumentano le opzioni.

» CONCLUSIONE

La scelta dello stile da adottare, letterale nel caso di Dante, è un'opzione straordinariamente reale in **Bayonetta**, che offre al giocatore la possibilità di fare praticamente tutto quello che vuole.

>> CONCLUSIONI

Tra *Bayonetta* e *DMC 4* esiste un ovvio rapporto di parentela, tuttavia il primo è riuscito a scrollarsi di dosso il sospetto di essere un banale clone del secondo, dimostrando di essere un titolo profondo, autonomo e innovativo.

Queste due avventure d'azione, pur essendo l'una il diretto discendente dell'altra, si differenziano sotto molti aspetti. È innegabile che entrambe condividano uno stile piuttosto simile tra loro, dal sistema di gioco a quello di combattimento, dalla centralità delle combo al taglio cinematografico dei combattimenti e delle sequenze d'intermezzo, dall'esasperazione tutta

giapponese dello "stylish" fino alla caratterizzazione dei personaggi. Analizzandoli con più attenzione si scopre innanzitutto che *Devil May Cry 4* ha molte più pecche di quante se ne possano ricordare a due anni di distanza dal lancio, prima su tutte la mancanza sostanziale di innovazione nel suo impianto generale e una evidente "pesantezza" dovuta all'abuso di meccaniche già

troppo sfruttate negli episodi precedenti. Ma soprattutto, si scopre che *Bayonetta* non è (non solo, almeno) un coacervo di ammiccamenti trash, ma anche un titolo di altissimo livello sotto tutti gli aspetti, che è riuscito perfettamente a rielaborare gli elementi più efficaci del titolo a cui si ispira in una chiave molto più fresca e vitale, limandone i difetti e snellendone tutte le meccaniche più logore. ●



		BAYONETTA	DEVIL MAY CRY 4
IL CONCEPT	I personaggi	E La protagonista è estremamente carismatica.	B Dante convince per il suo fascino spacccone. Nero è meno interessante.
	La trama	B I presupposti sono banali, ma lo stile narrativo è buono.	B La trama è ben elaborata, ma a volte narrata in modo confuso.
	L'ambientazione	E Gli ambienti in stile europeo sono ben realizzati, così come gli scenari fantasy.	D Lo stile occidentale non convince del tutto.
	Lo stile	E Fresco e innovativo sotto ogni aspetto.	D Forse è troppo ancorato ai suoi vecchi cliché.
	Il character design	E <i>Bayonetta</i> convince appieno, soprattutto per l'aspetto molto accattivante.	B Dante e Nero hanno stile, ma sono troppo simili tra loro.
	I comprimari	E I personaggi secondari sono tutti ottimamente caratterizzati.	D Alcuni dei personaggi secondari sono troppo "piatti".
	Il lato "hot"	E Non si può restare indifferenti davanti alle evoluzioni della sexy strega.	E Le bellezze abbondano anche in <i>DMC 4</i> , così come le inquadrature ad hoc.
	Il fenomeno di "costume"	E Non c'è dubbio su chi sarà la prossima regina del cosplay.	E Dante è da anni uno degli eroi più copiati dai cosplayer.
	Lo humour	E <i>Bayonetta</i> sa essere sagace, pungente e provocante in ogni singolo dialogo.	E Dante ha sempre la battuta pronta e un perenne sorriso beffardo.
	I nemici	E Il design dei nemici è vario e curato, nella sua estetica barocca.	D I nemici sono pochi e dall'aspetto non sempre riuscito.
IL SISTEMA DI GIOCO	Giudizio	E L'impianto di <i>Bayonetta</i> convince al primo sguardo, risultando più fresco.	B Design cool e di qualità, ma nemici e ambientazioni non sempre riuscite.
	I livelli	E Sono caratterizzati da una grande varietà.	D La necessità di ripercorrere i livelli può snervare.
	Il sistema di controllo	B I comandi non sono personalizzabili.	B I comandi sono funzionali e interamente customizzabili.
	Il negozio	E Si può accedere al Gates of Hell sia durante che dopo le missioni.	D I luoghi in cui fare acquisti sono pochi e la selezione misera.
	Gli enigmi	D Non sono molti e prevedono spesso l'uso della magia.	D Rivestono un ruolo piuttosto marginale.
	Gli oggetti	E Si possono combinare e assegnare ai tasti.	B Per usarli occorre aprire la schermata del menu.
	La longevità	B Una dozzina di ore è sufficiente.	D Circa 10 ore di gioco.
	La rigiocabilità	B Per sbloccare tutto è necessario rigiocarlo più volte.	B Migliorare i punteggi è un buon motivo per ripetere le missioni.
L'ARSENALE	Giudizio	B Il sistema di gioco è una versione più fluida e più funzionale di quello di <i>DMC 4</i> .	D Il titolo Capcom perde principalmente per una questione di quantità di opzioni.
	Le armi	E <i>Bayonetta</i> può usare moltissime armi e raccogliere quelle dei nemici.	B Nel complesso l'arsenale è abbastanza ampio e variegato.
	Le magie	E La strega ne ha a disposizione una moltitudine.	D I poteri demoniaci sono abbastanza limitati.
	L'inventario	E Ti permette di disporre le armi e creare leccalecca curativi.	B Ti permette di cambiare arma e di usare gli oggetti raccolti.
	Le mosse finali	E I boss si possono finire con un colpo di grazia spettacolare.	D <i>DMC 4</i> non prevede mosse finali particolari.
IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO	Giudizio	E L'arsenale a disposizione di <i>Bayonetta</i> è il più variegato del genere.	B L'impossibilità di usare le armi dei nemici e la mancanza di colpi finali lo penalizza.
	La giocabilità	E Il combattimento è complesso e profondo, ma la giocabilità è ottima.	E La giocabilità nell'insieme è buona.
	Le combo	E Rivestono un ruolo fondamentale negli scontri e sono numerosissime.	B Gli scontri si possono vincere anche senza usarle, ma il punteggio si riduce.
	Le abilità speciali	E Abilità per tutti i gusti, sia in combattimento, sia durante l'esplorazione.	D Le abilità speciali si riducono a poche, elementari acrobazie.
	Gli stili di combattimento	E La scelta è talmente ampia che si può inventare il proprio stile senza problemi.	B Tra le mosse di Nero e gli stili di Dante, la scelta è abbastanza ampia.
	Giudizio	E Il sistema di combattimento di <i>Bayonetta</i> è estremamente ricco e profondo.	B <i>DMC 4</i> offre un ottimo sistema di combattimento, ma meno profondo.
	TOTALE	E <i>Bayonetta</i> migliora e svecchia tutti gli stilemi di <i>DMC 4</i> .	B L'ultimo episodio della saga non spicca per originalità e freschezza.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Notizie su Raiden

Ci sono notizie di *MGS: Rising*?
@ **Roberto Romano**

Dopo l'annuncio allo scorso E3, non sono state rese note altre notizie al riguardo. Il protagonista sarà Raiden, il gioco non sfrutterà il motore grafico di *MGS 4* ma uno completamente nuovo e al momento Kojima sembra troppo impegnato con *MGS: Peace Walker* per PSP per dedicare tutte le sue energie a *Rising*. È molto probabile che, uscendo *Peace Walker* a maggio, Kojima presenti *Rising* nel corso del prossimo E3.

Classici con lo sconto

Ciao ragazzi. Ho letto tempo fa qualche parte, tempo fa, che era previsto un "ritocco" e un rilancio di titoli PS2 come i vari *Metal Gear* o *Devil May Cry 3* a un prezzo intorno ai 20 euro. Ci sono notizie?

@ **Enrico**

Non abbiamo avuto notizie di nessuna riedizione ufficiale, ma se cerchi classici a poco prezzo non è difficile trovare autentici gioielli del catalogo PS2 a meno di 20 euro. Su eBay, in particolare, *MGS 2* è valutato intorno ai 20 euro, e *DMC* ancora a meno. In ogni caso, nulla vieta che siano in arrivo altre riedizioni sul modello di quella dei primi due *God of War*.

La capoccia di McTavish

Nell'edizione Prestige di *Modern Warfare 2* è incluso un visore notturno. A che cosa serve, esattamente?

@ **Ciro Aveta**

L'edizione più completa (e costosa, ovvia-

mente) di *Modern Warfare 2* include effettivamente un visore notturno, che serve... ehm, essenzialmente a fare i cretini in giro per casa con le luci spente, o come simpatica decorazione per la tua camera una volta montato sul suo supporto, modellato con i tratti del viso del capitano "Soap" McTavish. Per quanto il visore funzioni e abbia una discreta nitidezza d'immagine, non è comunque al livello della versione utilizzata dall'esercito e va utilizzato con un minimo di buonsenso (niente sortite per spiare la vicina o cose simili, se non vuoi ritrovarti i Carabinieri a casa). Inoltre, le cinque pile AA necessarie per il suo funzionamento non sono incluse nella confezione. Di questi tempi, in ogni caso, è quasi impossibile trovare questa edizione nei negozi, visto che è andata a ruba...



■ Il visore notturno incluso nell'edizione Prestige di *MW 2* non hanno alcuna utilità all'interno del gioco.



■ *Dissidia* è solo uno dei titoli di uscita relativamente recente che non sono ancora disponibili per il download sul PlayStation Store.

Problema con i trofei

Ciao a tutti. Ho un problema con i trofei: quando provo a sincronizzarli mi dà l'errore 80022A07. Che cos'è?

@ **Giovanni Morelli**

Non sei l'unico. È un problema molto frequente, ma riguarda i server di Sony. I trofei si sincronizzano ugualmente, come vedrai se provi a controllarli direttamente in Rete con i tuoi dati PSN. Per stare più tranquillo, puoi riprovare a sincronizzare in un altro momento della giornata o diverse volte di seguito. Prima o poi dovrebbe funzionare.

Download dallo Store

Ho comprato PSP Go, e vorrei sapere perché alcuni giochi, come *Dissidia* o i vari *Naruto*, non ci sono sul PSN.

@ **Valerio Avella**

Con il lancio di una PSP senza lettore UMD, Sony aveva assicurato che avrebbe fatto in modo che tutti i nuovi titoli fossero disponibili all'uscita anche sullo Store. È evidente, però, che questo non sta accadendo con tutti i giochi, probabilmente per espressa volontà dei publisher. Vedremo come si evolverà la situazione in seguito alle tante proteste.

■ Raiden sarà il protagonista del nuovo *Metal Gear* per PS3. A parte questo, però, non ci sono altre notizie.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Aggiornamento del firmware

Sono molto, molto arrabbiato con Sony. Ho aggiornato il firmware dalla versione 3.00 a quella 3.01, e la console ha iniziato a darmi problemi. Al servizio clienti (bel servizio!) mi hanno detto che posso solo cambiare la console se è in garanzia o pagare 180 euro per una nuova. Capisco che

sono stato io ad accettare aggiornamento e termini di licenza, però che cavolo...

@ **Emiliano Vaccaro**

Si tratta di un aggiornamento che ha creato problemi seri a una piccola percentuale di utenti. C'è però il fatto che alcuni titoli, come *Modern Warfare 2*, hanno richiesto di in-

stallare obbligatoriamente l'aggiornamento per funzionare. Se i problemi, che riguardano uno, cento o mille utenti, sono stati effettivamente creati dal firmware (e quasi certamente è così), Sony non può farsi scudo con i termini di licenza, dal momento che l'utente non può fare altro che

accettare per giocare. Le PS3 danneggiate dall'aggiornamento andrebbero sostituite gratuitamente. Sarebbe la cosa più giusta, e un'opportunità per Sony di rafforzare la fiducia degli utenti. Il nostro consiglio, infine, è quello di rivolgerli a un'associazione di consumatori. ☹



■ In rari casi, gli aggiornamenti causano problemi che vanno da bug in alcuni giochi a veri e propri blocchi della console.



■ L'edizione completa de *Il Potere della Forza* include livelli extra selezionabili una volta iniziata una nuova partita.

» DOMANDE CORTE, RISPOSTE BREVI

Play DAL FORUM
WWW.PLAYGEN.IT

Perché *Final Fantasy XIII* è il primo FF anche per Xbox?

@ jacopo pinamonti

Oramai i costi di progetti importanti hanno raggiunto cifre astronomiche (*CoD Modern Warfare 2* è costato più di 50 milioni di dollari) e per finanziarli serve "spalmare" i costi su più versioni.

Ho visto degli occhiali LCD che possono essere collegati anche a PS3. Come sono?

@ Ps3 Player

Ne abbiamo provati diversi. L'effetto non è granché, e fanno venire un gran mal di testa dopo un po'.

La *GoW Collection* uscirà mai in italiano?

@ sXe (dal forum)

L'unico modo per avere la *God of War Collection* in Europa, oltre all'import, è prenotare la Trilogy Edition di *GoW III*. Non è confermato, però, che sia in italiano.

Posso avere audio inglese e sottotitoli in italiano in *Darksiders*?

@ _NEMESIS_

Puoi selezionare l'audio in inglese cambiando la lingua della console, ma i sottotitoli saranno in inglese.

Nascosti gli extra sono

Ho comprato l'Edizione Sith de *Il Potere della Forza*. Ho già finito il gioco al livello di difficoltà più alto, con tutti e due i finali, ma ho un problema: non riesco a trovare i livelli extra del Tempio Jedi, di Tatooine e di Hoth. Cosa faccio?

@ Armando Cannavale

Inizia una nuova partita, e subito dopo il gioco ti chiederà quale episodio desideri giocare. Si tratta in effetti di un procedimento insolito, ci saremmo aspettati di trovare i nuovi livelli all'interno, appunto, del menu dei livelli. Volendo, puoi utilizzare un salvataggio diverso per ciascuno dei tre livelli extra.

Il tuo account ti segue

Ho già una PS3, ma vorrei il modello Slim. Ho paura di perdere il mio account, i trofei e i giochi che ho scaricato. Cosa devo fare per avere lo stesso account sulla Slim senza perdere nulla?

@ Valerio Pepe

I trofei e gli acquisti effettuati sono associati al tuo account PSN, quindi quello che devi fare è semplicemente creare un profilo sulla tua nuova PS3 usando user e password del tuo account. I trofei si sincronizzeranno automaticamente, e potrai riscaricare i giochi che hai acquistato direttamente dal PS Store senza doverli pagare nuovamente. Per quanto riguarda i salvataggi, al-

cuni possono essere copiati usando una pendrive, ma ci sono titoli (come *Bayonetta* o *Rock Band*) che non permettono questa operazione.

Voglio il mio codice

Ho sentito parlare in Rete di una special edition di *God of War III*. Cosa contiene? Si sa già il prezzo?

@ Marco Portone

Un kolossal come *God of War III* non poteva che avere un'edizione speciale degna di un dio. La Ultimate Trilogy Edition conterrà, all'interno di un enorme scrigno finemente decorato, non solo *GoW III*, ma anche i due capitoli rimanenti della *GoW Collection*, insieme ad artbook, cartoline da collezione, due colonne sonore, e voucher per contenuti scaricabili esclusivi come documentari, skin per Kratos e sfide aggiuntive. Al momento è noto solo il prezzo in sterline, che si tradurrebbe in circa 120 euro. Meglio prenotare, se sei intenzionato a comprarla.

■ Sei devoto al dio della guerra? Non perderti la spettacolare (e costosissima) Ultimate Trilogy Edition di *God of War III*.

LA TUA OPINIONE CONTA

Chi ha vinto la partita dell'anno: FIFA o PES?

Lo scontro è stato serratissimo: se nel forum di *playgen.it* *FIFA* sembra essere il gioco di calcio preferito, contando anche le mail giunte in redazione la bilancia pende (di pochissimo, in verità) a favore di *PES*.



Preferisco PES

Mearkux_93 (dal forum)

Allora, io ho solo *PES*, e credo che sia migliore rispetto a *FIFA* per alcuni aspetti, tipo la grafica, i tiri, i passaggi (anche se a volte non perfetti). Invece in *FIFA* le uniche cose migliori che ho visto sono la telecronaca e le esultanze.

PES non si adatta

Adriano

Secondo me *PES* non riesce ad adattarsi alla nuova generazione, mentre *FIFA* ha fatto progressi eccezionali, ha una grafica migliore e più giocabilità di *PES*.

La via di mezzo

Mariano Del Bene

Per me l'ideale sarebbe un'unione di entrambi i giochi, perché ci sono cose di *PES* che mi piacciono molto, ma *FIFA* ha molte più licenze. Io prendo sempre *FIFA* perché mi piace giocare tutti i campionati con le licenze originali, ma non nego che entrambi i giochi hanno punti di forza...

FIFA stravince

Keivan96 (dal forum)

Grafica e giocabilità da urlo, schemi e tattiche di gioco che sembrano creati da veri allenatori di calcio. Modalità professionista che finalmente ti mette realisticamente nei panni di un giocatore di calcio. Aggiunto a oltre 20 campionati riprodotti fedelmente e una modalità online che ti permette di giocare 10 contro 10! Altro che *PES*! Quest'anno il re è ancora *FIFA*!

Sono passato a FIFA

@ PEPPEFASHION (dal forum)

Io fino a *PES 6* sono stato un fan della serie Konami... poi mi hanno regalato *FIFA 08* e l'ho giocato, e mi è piaciuto. Poi ho comprato *PES 2008*... rivenduto il giorno dopo! Per il 2009 e il 2010 me li sono fatti prima prestare per vedere i miglioramenti in *PES* e poi comprarlo. Si dice che sbagliando si impara, ma Konami non ha imparato niente in tre edizioni! Oggi *PES* è tornato un buon gioco di calcio, ma semplicemente perché *PES 6* era un buon gioco di calcio. Non è migliorato nulla, e intanto EA ne ha approfittato e ha chiuso la contesa. Non c'è storia!

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Sony dovrebbe prendersi la responsabilità dei problemi causati dai firmware?

@ Manda un'email a playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione". Se vuoi, puoi inviarti una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione: la inseriremo accanto al tuo parere!

Meglio del primo

Non so se comprare prima *Uncharted: Drake's Fortune* o prendere direttamente il nuovo *Uncharted 2*. Cosa mi consigliate?

@ Pasquale Cerrone

Il primo *Uncharted* non durava molto a lungo e mancava di una modalità multiplayer, ma alla sua uscita, più di due anni fa, era decisamente il miglior titolo per PS3, e regge benissimo il confronto ancora adesso. Se vuoi fare le cose per bene, il nostro consiglio è iniziare dalla prima parte dell'avventura: è disponibile in versione Platinum, con conseguente risparmio di un bel po' di soldini, e ti permette di prendere confidenza con i personaggi e con lo stile di gioco della serie. Inoltre, *Uncharted 2* è così spettacolare che il primo, per quanto eccezionale di per sé, potrebbe sembrarti un po' "decaffeinato" se lo giochi dopo il secondo...

Saltando su PlayStation 3

È possibile che Naughty Dog sviluppi un *Jak & Daxter* per PS3 prima o poi? *Sfida Senza Confini* non mi ha convinto.

@ Orsola

È possibile, ma al momento non ci sono dati che lo con-



■ Vale la pena giocare il primo *Uncharted*, possibilmente prima di provare il secondo episodio.

fermino. Terminati i lavori su *Uncharted 2*, lo studio si è liberato di un progetto di grosso calibro (salvo eventuali espansioni), ed è possibile che decida di tornare a una saga che ha messo da parte dai tempi di *Jak X* per PS2 (risalente al lontano 2005). Tuttavia, ci sembra un po' difficile, visto che ND non ha preso parte alla creazione né di *Daxter* per PSP né di *Sfida Senza Confini*.



■ *Jak & Daxter* non sono ancora saltati su PS3, e sembra difficile che a proseguire la saga sia Naughty Dog.

Assassini da "corto"

Per che console uscirà *Assassin's Creed Lineage*?

@ Kratos

Lineage non è un gioco, ma il titolo di una interessante trilogia di cortometraggi prodotti da Ubisoft come introduzione alla trama di *Assassin's Creed II*. Il protagonista è Giovanni Auditore, padre di Ezio, e i tre filmati sono disponibili per il download in alta definizione sul PlayStation Store. Se invece ti riferisci a *Bloodlines*, il capitolo della saga per PSP, è già nei negozi da un bel po'. Trovi la recensione sul numero scorso: noi ne siamo rimasti piuttosto delusi...

Il meglio della vita è gratis

Ho sentito che il PSN diventerà a pagamento. È vero?

@ Marcello

No, Sony sta soltanto pensando di dare il via a un servizio "Premium" che, per una quota mensile (si è parlato di fasce di prezzo tra i 2.99 e i 15 dollari al mese), darà accesso a nuovi servizi e contenuti, come ad esempio e forse la famigerata cross game chat, accesso anticipato a contenuti, download illimitati di titoli PSN, e un curioso "servizio scommesse" con in palio gettoni da spendere in giochi scaricabili. Quello che è certo è che gioco online e Store rimarranno comunque completamente gratuiti.



Usciranno in Italia *Demon's Souls* e *3D Dot Heroes*?

@ Krusty

Del primo non si sa ancora nulla, purtroppo, mentre *3D Dot Heroes* arriverà a sorpresa a maggio.

Arriveranno nuovi episodi di *Resistance*, *Uncharted* e *inFamous*?

@ Daniele Di Stefano

Resistance 3 è praticamente certo, e sembra che Naughty Dog voglia proseguire la saga di *Uncharted* (forse perfino con una versione PSP). Infine, per quanto Sony non abbia annunciato nulla, sembra che *inFamous 2* sia già in preparazione.

Le Memory Stick di PSP funzionano su PSP Go?

@ Enrico Massaria

No, PSP Go, oltre ad avere 16GB di memoria integrata, usa un modello molto più piccolo, chiamato Memory Stick Micro o M2, con una capacità fino a 32GB.

In che città sarà ambientato il prossimo *GTA*?

@ Gerardo Branca

Non si sa, ma noi pensiamo che difficilmente rivedremo a breve Liberty City (anche se non si può mai sapere...). Secondo noi, Rockstar potrebbe puntare su un nuovo scenario, ma sono solo ipotesi.

Come faccio a collegare la mia PS3 Slim a Internet senza WiFi?

@ Mirko

Nella parte posteriore della console c'è una presa per cavo Ethernet, che puoi utilizzare per collegare PS3 a un router tramite un cavo di rete.

PROBLEMI TECNICI

Tempo di attesa terminato

Quando verifico la connessione mi appare il messaggio "Connessione a Internet: effettuata, PlayStation Network: Errore" e "Tempo di attesa terminato". Che devo fare per risolvere il problema?

@ Nando

La console non riesce ad accedere ai server del PSN. Puoi provare a spegnere gli altri dispositivi connessi al router, in modo da liberare la banda, in particolare se stai utilizzando programmi come BitTorrent o eMule. Se questo non dovesse risolvere, accedi alle opzioni del router e verifica che il firewall non stia bloccando l'accesso alla Rete della tua PS3 (attivare l'opzione DMZ host nel router per l'IP della tua console potrebbe risolvere il problema. Infine, verifica di aver inserito i dati di connessione corretti nella console, in particolare i DNS del tuo provider. ●

Condivisione tra due account

Condivido la PS3 con mio fratello, e volevo sapere una cosa: se compro una carta prepagata e metto i soldi nell'account di mio fratello, posso scaricare giochi dal suo account e usarli anche dal mio o devo comprarli anche io?

@ Elio

Ogni gioco che acquisti sarà utilizzabile da tutti gli utenti presenti sulla console, finché non cancelli l'account a cui il gioco è legato. Ovviamente, se per qualsiasi motivo dovessi avere bisogno di scaricare nuovamente il gioco, dovrai farlo dall'account da cui esso è stato acquistato. Quindi, ricapitolando, puoi tranquillamente utilizzare giochi, demo e quant'altro tu abbia scaricato dall'account di tuo fratello loggandoti con il tuo, e viceversa. ●



Servizi web su PS3

Volevo sapere se posso utilizzare posta elettronica, messenger e altri servizi direttamente da PS3.

@ Umberto Maina

Finché Sony non includerà applicazioni apposite accessibili dal menu della console, potrai utilizzare questi servizi solo dal browser. In effetti, un aggiornamento del genere non sarebbe male. Ecco comunque un elenco di pagine che abbiamo provato: Posta Hotmail: accedendo da <http://mobile.live.com> funziona. In teoria, potresti anche accedere a Live Messenger da questa pagina, ma sembra esserci qualche problema. Youtube: la pagina principale funziona, ma questa è più comoda da utilizzare: <http://www.youtube.com/xl>. In genere, le versioni per cellulari delle pagine Web danno risultati migliori. Inoltre, un aggiornamento recente ha incluso un'applicazione per Facebook al menu di PS3. ●

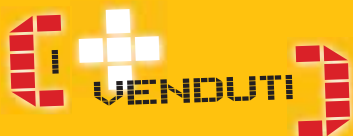
Pagina mancante (pubblicità)

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY



■ **Modern Warfare 2** non sembra intenzionato ad arrestare la sua corsa

- 1 **Call of Duty: Modern Warfare 2** (N)
- 2 **Assassin's Creed II** (N)
- 3 **Pro Evolution Soccer 2010** (D)
- 4 **FIFA 10** (U)
- 5 **Need for Speed: SHIFT** (D)
- 6 **Uncharted 2 Il Covo dei Ladri** (D)
- 7 **WWE Smackdown vs Raw 2010** (N)
- 8 **Tekken 6** (N)
- 9 **LEGO Indiana Jones 2: L'Avventura Continua** (N)
- 10 **Dragon Ball Z Raging Blast** (E)



■ **Dragon Ball** entra in classifica sulla scia del Natale, dietro ai "blockbuster" dell'autunno.

PS3

AZIONE

	BIONIC COMMANDO » CAPCOM » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma. VOTO 88
	BRUTAL LEGEND » EA GAMES » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali. VOTO 83
	DEVIL MAY CRY 4 » CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini. VOTO 93
	FAIRYTALE FIGHTS » KOCH MEDIA » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un titolo che meschia azione e piattaforme, grafica fumettosa e grotteschi fiumi di sangue. Purtroppo annoia presto. VOTO 69
	GHOSTBUSTERS: IL VIDEOGIOCO » SONY » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Cacciare fantasmi in compagnia degli attori del film è un'esperienza divertente, sebbene poco varia. VOTO 85
	HEAVENLY SWORD » SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Realizzazione tecnica inarrivabile, ma breve e ripetitivo, complice un sistema di combattimento non sfruttato a dovere. VOTO 82
	IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY » 505 GAMESTREET » € 59,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+ Battaglie aeree che diventeranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito. VOTO 87
	IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA CONQUISTA » EA » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Le battaglie sono affrontabili sia al comando dei buoni che dei malvagi, ma il gioco è ripetitivo e poco accattivante. VOTO 69
	LEGO INDIANA JONES 2 » ACTIVISION » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+ Indy torna su PS3 in versione "smontabile"! I livelli si ispirano ai quattro film. Non mancano la coop e un editor di livelli. VOTO 78
	MERCENARIES 2: INFERNO DI FUOCO » EA GAMES » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Lavora per il miglior offerente in una guerra da affrontare in libertà. Peccato per alcuni problemini nel comparto tecnico. VOTO 73
	MINI NINJAS » EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito. VOTO 83

	NINJA GAIDEN SIGMA 2 » TECMO » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3. VOTO 90
	RATCHET & CLANK A SPAZZO NEL TEMPO » SONY » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di R&C. VOTO 92
	SOCOM CONFRONTATION » SONY » € 29,90 » 32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco di azione tattica pensato esclusivamente per l'Online. Se ami il genere, passerai sopra ai difetti. VOTO 82
	STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA ULTIMATE SITH ED. » LUCASARTS » € 34,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il gioco originale, tale e quale, più tutte le espansioni scaricabili! I fan della saga non potevano chiedere di meglio. VOTO 85
	TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA » ATARI » € 29,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso. VOTO 79
	WET » BETHESDA » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un tripudio di azione in salsa cinematografica molto divertente ma afflitto da evidenti limiti tecnici. VOTO 71
	X-MEN LE ORIGINI: WOLVERINE » ACTIVISION » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Spettacolare gioco d'azione, coinvolgente come il film e con un'impostazione di gioco alla God of War. Consigliato. VOTO 82

GDR

	DRAGON AGE: ORIGINS » EA GAMES » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un tripudio di azione in salsa cinematografica molto divertente ma afflitto da evidenti limiti tecnici. VOTO 90
	ETERNAL SONATA » NAMCO BANDAI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un delizioso GdR che, a dispetto dello svolgimento lento e lineare, conquista con la sua grafica e i suoi combattimenti. VOTO 91
	FALLOUT 3: GOTY » BETHESDA » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un Oblivion post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite. VOTO 94
	MARVEL LA GRANDE ALLEANZA 2 » ACTIVISION » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un gioco di ruolo d'azione in cui controllerai gli eroi Marvel. Graficamente un po' povero, ma perfetto per gli appassionati. VOTO 80
	TES IV: OBLIVION GOTY » UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un GdR che riscrive il concetto di libertà d'azione e di longevità, in una edizione completa di tutte le espansioni. VOTO 94

3 ragioni per giocare a...

Fallout 3 GOTY



1. PIÙ DI 150 ORE DI GIOCO. Se già *Fallout 3* era un gioco vastissimo, con le cinque nuove espansioni ne avrai per almeno un'altra quarantina di ore. Preparati a un'avventura infinita!

2. LIBERTÀ ASSOLUTA. Dopo poche ore di gioco ti troverai di fronte un mondo aperto e pulsante. Avrai sempre la possibilità di scegliere e ogni decisione influenzerà il destino del tuo personaggio.

3. AMBIENTAZIONE. La Washington post-apocalittica della storia principale e i cinque nuovi scenari sono evocativi e ricchi di dettagli. Per atmosfera, *Fallout 3* non teme confronti.

AVVENTURA



ASSASSIN'S CREED II

» UBISOFT » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.

VOTO 91



AVATAR: IL GIOCO

» UBISOFT » € 59,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Difetti grafici imbarazzanti, struttura di gioco obsoleta, controlli imprecisi. Lascia perdere, anche se hai amato il film.

VOTO 53



BATMAN ARKHAM ASYLUM

» EIDOS » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il carisma di Batman e del Joker in una superba avventura che fonde azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. Splendido.

VOTO 93



DEAD SPACE

Prezzo budget

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.

VOTO 91



GRAND THEFT AUTO IV

Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna softbox PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.

VOTO 97



INFAMOUS

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un gioco open world che aggiunge alla formula superpoteri e la possibilità di agire da buono o da malvagio.

VOTO 91



METAL GEAR SOLID 4

Prezzo budget

» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.

VOTO 97



MIRROR'S EDGE

Prezzo budget

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un titolo innovativo in ogni senso, dal sistema di controllo alla struttura di gioco. Se cerchi nuove esperienze, non perdertelo.

VOTO 95



PRINCE OF PERSIA

Prezzo budget

» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Una grande avventura epica all'insegna delle acrobazie e dei duelli. L'estetica è incantevole, ma il gioco è un po' ripetitivo.

VOTO 89



PROTOTYPE

» ACTIVISION » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura in un mondo aperto resa particolarmente divertente e varia dai violenti superpoteri del suo protagonista.

VOTO 88



RED FACTION GUERRILLA

Prezzo budget

» THQ » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un sandbox ambientato su un pianeta Marte totalmente distruttibile. È lungo e divertente, ma la tecnica è migliorabile.

VOTO 89



RESIDENT EVIL 5

» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Avvincente, spettacolare, lungo... *Resident Evil 5* è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.

VOTO 95



SILENT HILL HOMECOMING

» KONAMI » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Tutto il buono della serie e qualche novità nella struttura, ma manca di ritmo e graficamente sarebbe potuto essere migliore.

VOTO 88



SIREN: BLOOD CURSE

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un survival horror intenso, avvincente e difficile, più bilanciato rispetto ai capitoli PS2. Per gli amanti dell'horror in stile orientale.

VOTO 85



THE SABOTEUR

» EA GAMES » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura originale che offre una buona varietà delle missioni. Peccato solo per il comparto tecnico carente.

VOTO 83



TOMB RAIDER UNDERWORLD

» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Lara debutta su PS3 con un'avventura poco innovativa eppure qualitativamente brillante. Coinvolgente la trama.

VOTO 88



UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI

» SONY » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.

VOTO 97

PICCHIADURO



DRAGON BALL Z RAGING BLAST

» NAMCO BANDAI » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.

VOTO 85



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

» BANDAI » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Combattimenti veloci e frenetici per un titolo che a livello grafico annulla ogni differenza tra gioco e anime. Poche modalità.

VOTO 85



SOULCALIBUR IV

Prezzo budget

» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti streggerà anche se non sei un amante del genere.

VOTO 92



STREET FIGHTER IV

» CAPCOM » € 64,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Le meccaniche irresistibili e la grafica dirompente rendono questo titolo un acquisto obbligato per la tua collezione.

VOTO 94



TEKKEN 6

» NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.

VOTO 90



UFC 2009 UNDISPUTED

» THQ » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un picchiaduro che ricrea fedelmente la UFC e i suoi brutali combattimenti di arti marziali miste. Complesso ma appagante.

VOTO 86



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010

» THQ » € 64,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.

VOTO 80

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

CoD Modern Warfare 2

ACTIVISION | SPARATUTTO



Certo, stiamo provando i gioconi in arrivo nei prossimi mesi, come *BioShock 2*, ma non riusciamo proprio a staccarci dal multiplayer di *Modern Warfare 2*, che monopolizza il nostro (scarso) tempo libero...

Fallout 3 GOTY

BETHESDA | GDR

Assassin's Creed 2

UBISOFT | AVVENTURA

Dragon Age: Origins

EA GAMES | GDR

Tekken 6

NAMCO BANDAI | PICCHIADURO

I VOSTRI PREFERITI

Assassin's Creed 2

UBISOFT | AVVENTURA



Ezio è riuscito a "scalare" anche la vostra classifica e guadagna la prima posizione, superando persino *Modern Warfare 2*. Riuscirà a resistere in vetta o cederà il passo ai capolavori in arrivo?

CoD Modern Warfare 2

ACTIVISION | SPARATUTTO

Pro Evolution Soccer 2010

KONAMI | SPORT

FIFA 10

EA SPORTS | SPORT

Uncharted 2: Il Covo dei Ladri

SONY | AZIONE/AVVENTURA



■ *Uncharted 2* perde quattro posizioni, ma continua a rimanere "appeso" alla vostra classifica.



» LEGO Star Wars: La Saga Completa

LEGO Star Wars ha riscosso grande successo e ha contribuito a diffondere la LEGO-mania, grazie soprattutto all'irresistibile umorismo e a un multiplayer spassoso come pochi. La saga completa è senza dubbio la versione... più completa!

1 4 migliori giochi...



» LEGO Indiana Jones II

Insieme a Batman (e, prossimamente, a Harry Potter), Indy è diventato una vera e propria icona del mattonecino. In questo nuovo capitolo, per la prima volta, avrai a disposizione un editor di livelli. Logico, trattandosi di LEGO...

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A:
playgeneration@edmaster.it



7 BioShock 2

» PS3 » 2K GAMES » SPARATUTTO » FEBBRAIO

Finalmente lo abbiamo provato e sembra davvero all'altezza delle aspettative. Se ti è piaciuto il primo, preparati a un'altra esperienza indimenticabile.



2 God of War III

» PS3 » SONY » AVVENTURA » MARZO

Probabilmente è il titolo più atteso da tutti i possessori di PS3, e noi non facciamo eccezione. Tranquillo, ormai manca poco...



3 Red Dead Redemption

» PS3 » ROCKSTAR » AVVENTURA » APRILE

Un'avventura free-roaming firmata dai creatori di GTA e ambientata nel selvaggio West. Le premesse non potevano essere migliori.



GUIDA



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX Prezzo budget

» EA GAMES » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Gare arcade entusiasmanti e varie come su PS2, ma rese più spettacolari da una grafica e una libertà di nuova generazione.

VOTO 94



COLIN MCRÆ DIRT 2

» CODEMASTERS » € 69,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, Colin McRae DIRT 2 è molto più di un semplice gioco di rally.

VOTO 93



FUEL

» CODEMASTERS » € 64,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono.

VOTO 83



GRAN TURISMO 5: PROLOGUE Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente.

VOTO 94



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo.

VOTO 91



MOTOGP 08

» CAPCOM » € 49,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Capcom sposa una filosofia che speriamo accompagni la serie anche in futuro: qualità sopraffina e una giocabilità accessibile.

VOTO 89



MOTORSTORM PACIFIC RIFT Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato.

VOTO 91



NEED FOR SPEED SHIFT

» EA » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere.

VOTO 91



PURE

» DISNEY » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Velocità arcade intensa e spettacolosa. La guida manca di spessore ma appassiona, soprattutto giocando online.

VOTO 90



RACE DRIVER GRID Prezzo budget

» CODEMASTERS » € 29,90 » 1-12 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione automobilistica ricca e tecnicamente impeccabile. I controlli vantano una flessibilità inarrivabile.

VOTO 92



SBK 09

» BLACK BEAN » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Grafica fotorealistica e controlli in grado di soddisfare tanto i principianti quanto gli amanti della simulazione.

VOTO 90



SUPERCAR CHALLENGE

» SYSTEM 3 » € 49,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione dura e pura, ricca di modalità e con un parco auto d'eccezione. Graficamente, però, non è granché.

VOTO 79

SPORT



EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

» SONY » € 59,90 » 1-50 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Simulazione di golf che diverte con la sua immediatezza, le sue opzioni e la solidità del suo comparto tecnico.

VOTO 86



FIFA 10

» EA SPORTS » € 64,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo.

VOTO 93



FIGHT NIGHT ROUND 4

» EA SPORTS » € 64,95 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa.

VOTO 94



NBA 2K10

» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare.

VOTO 92



NBA LIVE 10

» EA SPORTS » € 64,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare.

VOTO 89



PRO EVOLUTION SOCCER 2010

» KONAMI » € 59,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica più convincente di PES 2009, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni.

VOTO 94



SEGA SUPERSTARS TENNIS

» SEGA » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Prezzo budget!

Un gioco di tennis divertente, contraddistinto da uno spirito arcade e dalle celeberrime mascotte Sega.

VOTO 84



SHAUN WHITE SNOWBOARDING

» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Prezzo budget!

Un simulatore di snowboarding che soffre di qualche sbavatura nel sistema di controlli. Buono il multiplayer.

VOTO 80



SKATE 2

» EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Smagliante, profondo e stracolmo di opzioni. Pur non innovando molto, Skate 2 migliora il predecessore sotto ogni aspetto.

VOTO 91



TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 10

» EA SPORTS » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un completissimo simulatore di golf che, pur senza grandi novità, entusiasmerà ancora una volta i fan di questo sport.

VOTO 86



TOP SPIN 3

» 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Prezzo budget!

Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante.

VOTO 90



VIRTUA TENNIS 2009

» SEGA » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente.

VOTO 87

da costruire un mattoncino alla volta!



» LEGO Rock Band

In pieno boom di giochi musicali poteva forse mancare un *Rock Band* ispirato all'universo LEGO? Tra gli artisti rivisitati non mancano i Queen, i Blur e Iggy Pop. È un buon titolo, ma non porta innovazioni a livello di meccaniche.



» LEGO Football Mania

Molti credono che *Star Wars* sia stato il primo gioco a utilizzare il marchio LEGO, ma già in precedenza c'erano stati diversi esperimenti: da *LEGO Racers* a *LEGO Island 2*, fino a questo *LEGO Football Mania*. Niente di eccezionale, a dire il vero.

MUSICALE

BAND HERO
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se non senti il rock dentro e *Guitar Hero* ti sembra troppo ostico, *Band Hero* può costituire un buon compromesso pop. **71**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude. **91**

GUITAR HERO 5
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di GH. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti. **79**

LEGO ROCK BAND
» WARNER » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco musicale carico dell'inconfondibile umorismo LEGO, con brani semplici e molto conosciuti. Ideale per i neofiti. **79**

ROCK BAND 2
» EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici. **93**

SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) Prezzo budget!
» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa. **92**

SPARATUTTO

BATTLEFIELD BAD COMPANY Prezzo budget!
» EA GAMES » € 29,90 » 1-24 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un FPS baciato da una storia divertente, un multiplayer notevole e dosi massicce di azione di ottima qualità tecnica. **91**

BIOSHOCK Prezzo budget!
» 2K GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Una grande avventura in soggettiva con una progressione e una trama originali e appassionanti. **94**

BORDERLANDS
» 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online. **90**

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
» ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità. **94**

FAR CRY 2 Prezzo budget!
» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla *GTA* ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online. **90**

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

» EA GAMES » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 16+
Uno sparatutto in prima persona che ha fatto la storia, le sue due "espansioni" e due geniali titoli inediti. In inglese. **92**

KILLZONE 2 Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio. **97**

RESISTANCE 2 Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta. **93**

WOLFESTEIN
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione. **79**

VARI

BUZZ! QUIZ TV + BUZZER
» SONY » € 69,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo. **90**

KATAMARI FOREVER
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa. **88**

LITTLEBIGPLANET Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi. **96**

TIME CRISIS 4 + G-CON
» NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco. **80**

STRATEGIA

CIVILIZATION REVOLUTION Prezzo budget!
» 2K GAMES » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Guidare una civiltà del nostro mondo verso il progresso e la vittoria è inebriante. Non riuscirai a smettere di giocare. **90**

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3 Prezzo budget!
» EA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Strategia in tempo reale nella Terza Guerra Mondiale. Ottimi i controlli e la modalità cooperativa. **89**

ENDWAR (+ HEADSET)
» UBISOFT » € 44,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Valido tecnicamente e semplice da controllare grazie ai comandi vocali. Pregevole, anche se non profondissimo. **84**

I MIGLIORI PLATINUM

PS3



■ *InFamous* cala di prezzo. Non hai più scelta: devi scegliere tra Bene e Male...

- 1 **InFamous** [N]
- 2 **GTA IV** [=]
- 3 **Metal Gear Solid 4** [=]
- 4 **Fallout 3** [↓]
- 5 **Call of Duty 4** [=]
- 6 **BioShock** [=]
- 7 **Uncharted: Drake's Fortune** [↑]
- 8 **Killzone 2** [↓]
- 9 **Dead Space** [=]
- 10 **MotorStorm Pacific Rift** [N]

PSP

- 1 **Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories** [=]
- 2 **God of War Chains of Olympus** [=]
- 3 **Midnight Club L.A. Remix** [=]
- 4 **PES 2009** [↑]
- 5 **Killzone Liberation** [=]
- 6 **MGS Portable Ops** [=]
- 7 **Silent Hill Origins** [↑]
- 8 **Daxter** [=]
- 9 **Secret Agent Clank** [↓]
- 10 **Star Wars: Il Potere della Forza** [↑]



■ Se hai una PSP, il pack di *GTA Stories* è un acquisto obbligato!



■ PES 2010 sulla lunga distanza si rivela insuperabile.

- 1 PES 2010 (N)
- 2 Invizimals + Telecamera (N)
- 3 Assassin's Creed Bloodlines (N)
- 4 FIFA 10 (D)
- 5 F1 2009 (N)
- 6 Ben 10: Alien Force (N)
- 7 GTA: Chinatown Wars (U)
- 8 Gran Turismo (D)
- 9 Star Wars Battlefront: Lo Squadrone speciale (N)
- 10 Need for Speed: Shift (D)



■ Battlefront è l'universo di Guerre Stellari resistono in classifica.

PSP

AVVENTURA

	ASSASSIN'S CREED BLOODLINES Nuovo! » UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente. VOTO 59
	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS Prezzo budget » SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2. VOTO 94
	GTA CHINATOWN WARS » ROCKSTAR » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ La visuale ricorda i primi, classici GTA, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti. VOTO 90
	GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES Prezzo budget » ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Ottima raccolta che include i due GTA usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori. VOTO 94
	HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE » EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo. VOTO 77
	INDIANA JONES E IL BASTONE D'INDE » LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ L'impavido Indy torna per un'avventura inedita. Le meccaniche sono piuttosto elementari, la grafica poteva essere più curata. VOTO 65
	JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER Nuovo! » SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai! VOTO 87
	MGS PORTABLE OPS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Per grafica, giocabilità e modalità multiplayer, Portable Ops è senz'altro la più grande avventura per PSP. VOTO 94
	MGS PORTABLE OPS PLUS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una versione di MGS PO orientata al multiplayer (la modalità in singolo è limitatissima) e in vendita a un ottimo prezzo. VOTO 85
	OBSCURE: THE AFTERMATH Prezzo budget » KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico. VOTO 86
	SILENT HILL ORIGINS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Angosciante come un SH per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, Origins si classifica tra i migliori giochi PSP. VOTO 93

GUIDA

	BURNOUT DOMINATOR Prezzo budget » EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must. VOTO 90
	COLIN MCRAE RALLY 2005 Prezzo budget » CODEMASTERS » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Pur essendo un titolo con qualche anno sulle spalle, resta il miglior simulatore di rally puro per il portatile Sony. VOTO 88
	F1 2009 » CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione. VOTO 88
	GRAN TURISMO » SONY » € 39,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e lunga. VOTO 85
	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX Prezzo budget » ROCKSTAR » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento. VOTO 92
	MOTO GP Prezzo budget » NAMCO » € 29,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti. VOTO 88
	MOTORSTORM ARCTIC EDGE » SONY » € 39,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online. VOTO 91
	OUTRUN 2006 COAST 2 COAST » SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP. VOTO 86
	PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE Prezzo budget » SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori. VOTO 80
	RIDGE RACER 2 Prezzo budget » NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo. VOTO 92
	SBK 09 Prezzo budget » BLACK BEAN » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno. VOTO 78
	WIPEOUT PULSE Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato. VOTO 89

E tu, che voto daresti a...

Batman Arkham Asylum

@ dado93 (forum)

Una sola parola: capolavoro

Un uso così sapiente dell'Unreal Engine 3 non si vedeva da tempo, unito ad un gameplay vario, che mescola sapientemente fasi stealth e frenetici quanto divertenti combattimenti, sfornando un gioco dalle indubbie qualità. Unico piccolissimo neo: forse l'IA poteva essere resa un po' più competitiva. ●

VOTO 96 Trama appassionante, potenziamenti sbloccabili, e tutto il fascino dell'universo del Cavaliere Oscuro.

Saints Row 2

@ Wally (e-mail)

Un capolavoro incompreso

È un gioco ottimo, anche se pochi hanno saputo apprezzarlo. Certo, ha alcuni difetti che THQ dovrà correggere nel terzo capitolo: la grafica non è assolutamente paragonabile a quella di GTA IV e manca una modalità versus. La saga di Rockstar, tuttavia, non aveva mai avuto un rivale così agguerrito! ●

VOTO 90 Se THQ riuscirà a limare i difetti e proseguire sulla strada intrapresa, SR 3 sarà migliore di qualsiasi GTA.

Assassin's Creed 2

@ re-lore (forum)

Assassino di ore

La trama è molto bella e ben congegnata, ma le scene in cui impersonerai Desmond sono state ridotte all'osso. La grafica è sostanzialmente buona e sono state incrementate le azioni stealth e le armi. Ora potrai utilizzare molte varianti di spade (fino ad avere quella di Altair) e un fantastico prototipo di pistola. ●

VOTO 95 Se comincerai a giocare, non smetterai finché non l'avrai finito al 100%. Ed è abbastanza lungo da tenerti impegnato un bel po'.



AZIONE

- BEN 10 ALIEN FORCE**
» D3 PUBLISHER » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione e di piattaforme piuttosto semplice, dedicato ai fan della serie. Tecnicamente non fa gridare al miracolo. **VOTO 60**
- CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES**
» KONAMI » € 34,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso. **VOTO 91**
- CLANK AGENTE SEGRETO**
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica. **VOTO 89**
- KILLZONE LIBERATION** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer. **VOTO 92**
- LEGO INDIANA JONES II** Nuova!
» ACTIVISION » € 39,95 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto piuttosto grave: manca il multiplayer, vera anima del **VOTO 83**
- MANHUNT 2** Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto. **VOTO 86**
- MARVEL LA GRANDE ALLEANZA 2**
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Tutti gli eroi Marvel riuniti sul piccolo schermo della tua PSP con una storia ispirata a un classico del fumetto. **VOTO 72**
- NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING**
» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo. **VOTO 59**
- PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?**
» DIGITAL BROS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un divertentissimo mix di azione e platform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile. **VOTO 81**
- RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata. **VOTO 91**
- RESISTANCE RETRIBUTION**
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP. **VOTO 92**
- STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRON SPECIALE**
» REBELLION » € 39,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile. **VOTO 75**

- STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA**
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari". **VOTO 83**
- SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW**
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità. **VOTO 94**
- TENCHU 4**
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja. **VOTO 88**
- TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO**
» ACTIVISION » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più. **VOTO 69**
- ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS** Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un mito dei videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi. **VOTO 91**

GDR

- CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finenze grafiche e, soprattutto, diverte. **VOTO 93**
- MANA KHEMIA: STUDENT ALLIANCE**
» NIS » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
Un GdR di stampo classico, lungo e profondo. Potrai apprezzarlo al massimo solo se te la cavi bene con l'inglese. **VOTO 62**
- MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE**
» CAPCOM » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia. **VOTO 91**
- PHANTASY STAR PORTABLE**
» SEGA » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese. **VOTO 74**
- STAR OCEAN FIRST DEPARTURE**
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Il buon intreccio di questo GdR tradizionale e il suo pregevole sistema di combattimento in tempo reale ti soddisferanno. **VOTO 83**
- STAR OCEAN SECOND EVOLUTION**
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in Second Evolution un GdR di classico dalla buona trama. **VOTO 85**
- WILD ARMS XF** Prezzo budget
» S05 GAMESTREET » € 24,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese. **VOTO 82**

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 LittleBigPlanet N
SONY | PLATFORM



Il LittleBigPlanet per PSP, così come il "fratello maggiore" in HD, è un titolo virtualmente infinito. Alla lunga l'assenza del multiplayer si fa sentire, ma in Rete cominciano a comparire livelli interessanti...

2 Tekken 6 N
NAMCO BANDAI | PICCHIADURO

3 GTA Chinatown Wars
ROCKSTAR | AVVENTURA

4 Gran Turismo
SONY | GUIDA

5 Monster Hunter Freedom Unite
CAPCOM | GDA

I VOSTRI PREFERITI

1 PES 2010 N
KONAMI | SPORT



Non offre niente di diverso dalle scorse edizioni, con la "minuscola" eccezione della Champions League, eppure Pro Evolution Soccer continua a stregarvi. Chi riuscirà a spodestarlo dal comando?

2 F-1 2009 N
CODEMASTERS | GUIDA

3 FIFA 10
EA SPORTS | SPORT

4 Gran Turismo
SONY | GUIDA

5 Monster Hunter Freedom Unite
CAPCOM | GDR

PES 2010

@ Taddeous (e-mail)

Sempre la stessa solfa!



Una vera delusione. Ha poche licenze ufficiali, una grafica mediocre, gravissimi problemi per quanto riguarda l'IA dei portieri. Solo per i superfan della serie. **●**

VOTO 79 È lo stesso gioco dello scorso anno. Nonostante l'introduzione della Champions League, FIFA continua a essergli superiore sotto ogni aspetto.

Fight Night Round 4

@ Vincenzo B. (e-mail)

Un ring in piena regola



I modelli poligonali dei pugili sono stupefacenti, così come l'impatto grafico generale. La carriera è vasta e ti terrà impegnato per almeno un mese. Poi c'è l'online... **●**

VOTO 94 Un gioco imperdibile per ogni amante della boxe, sia per l'incredibile comparto tecnico, sia per il sistema di controllo impeccabile.

VUOI VEDER PUBBLICATA LA TUA MINI-RECENSIONE? MANDA UNA E-MAIL A: playgeneration@edmaster.it

■ **Monster Hunter** torna a sorpresa in entrambe le classifiche. La caccia non è ancora finita!

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 **J-League Pro Soccer Club 6** (N)
PSP SEGA SPORT



Winning Eleven (il nostro PES) continua a vendere moltissimo, ma questa volta l'ha spuntata la popolare serie di Sega. Non si può dire che i giapponesi non amino il calcio alla follia...

2 **Winning 2010** (N)
PS3 KONAMI SPORT

3 **Dragon Ball: Raging Blast** (N)
PS3 NAMCO BANDAI PICCHIADURO

4 **Armored Core SL: Silent Line Portable** (N)
PSP FROM SOFTWARE AZIONE

5 **Ratchet & Clank Future 2** (N)
PS3 SONY PLATFORM

U.S.A.

1 **Call of Duty Modern Warfare 2** (N)
PS3 ACTIVISION SPARATUTTO



L'ultimo capolavoro firmato Infinity Ward è inarrestabile. Nel primo mese ha venduto oltre due milioni di copie per PS3, soltanto in America. Un vero fenomeno.

2 **Assassin's Creed 2** (N)
PS3 UBISOFT AVVENTURA

3 **God of War Collection** (N)
PS3 SONY AZIONE

4 **Uncharted 2: Among Thieves** (N)
PS3 SONY AVVENTURA

5 **Dragon Age Origins** (N)
PS3 EA GDR

EUROPA

1 **Call of Duty Modern Warfare 2** (N)
PS3 ACTIVISION SPARATUTTO



L'ultimo Call of Duty ha polverizzato ogni record anche in Europa, in particolare modo nel Regno Unito. Ottimi risultati anche per Assassin's Creed 2 e, ahinoi, Avatar.

2 **Assassin's Creed II** (N)
PS3 UBISOFT AVVENTURA

3 **FIFA 10** (N)
PS3 EA SPORTS SPORT

4 **PES 2010** (N)
PS3 KONAMI SPORT

5 **Uncharted 2: Among Thieves** (N)
PS3 SONY AVVENTURA

SPORT

BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. **VOTO 78**

EVERYBODY'S GOLF 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. **VOTO 88**

FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... **VOTO 90**

NBA LIVE 09 **Prezzo budget**
» EA SPORTS » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Pur senza introdurre novità rivoluzionarie, la simulazione cestistica di EA appassiona per il livello di realismo e la giocabilità. **VOTO 91**

PRO CYCLING 2009
» DIGITAL BROS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Gli appassionati di ciclismo gongoleranno alla prospettiva di gestire una squadra e decidere le strategie migliori in gara. **VOTO 75**

PICCHIADURO

DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
I personaggi più famosi della serie FF si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. **VOTO 83**

INVIZIMALS **Nuovo!**
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai **VOTO 84**

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Tutta l'emozione e il ritmo dell'anime in un picchiaduro abbastanza semplice e assai simile al predecessore. **VOTO 78**

SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. **VOTO 89**

TEKKEN 6 **Nuovo!**
» SONY » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. **VOTO 94**

WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. **VOTO 75**

VARI

BEATERATOR
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. **VOTO 83**

BUZZ! INGEGNAMENTE
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Allena la mente in singolo o affronta i suoi minigiocchi insieme ad altri cinque amici. La ripetitività, tuttavia, è dietro l'angolo. **VOTO 77**

BUZZ! IL QUIZZONE NAZIONALE
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'intramontabile quizzone di casa Sony appare anche su PSP con domande squisitamente "tricolori". **VOTO 78**

CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED **Prezzo budget**
» CAPCOM » € 14,90 » 1-2 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
Una strepitosa raccolta che include una ventina di titoli storici Capcom. Consigliata a tutti i nostalgici. **VOTO 80**

ECHOCHROME
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. **VOTO 87**

LITTLEBIGPLANET **Nuovo!**
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. **VOTO 90**

LOCOROCO 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. **VOTO 90**

PARAPPA THE RAPPER **Prezzo budget**
» SONY » € 24,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Divertente come su PS3: peccato che, nonostante le nuove opzioni, sia sempre breve. **VOTO 83**

PATAPON 2
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. **VOTO 91**

PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS **Prezzo budget**
» VIRGIN PLAY » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, Puzzle Quest fa per te. **VOTO 88**

ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. **VOTO 82**

SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
» IGNITION » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Una raccolta di 16 miti dell'era dei cabinet firmati SNK. Per nostalgici o per i curiosi che, a suo tempo, se li sono persi. **VOTO 79**

3 motivi per giocare a...

Tekken 6



1. PROFONDO E INTUITIVO. Mette a tua disposizione 100 mosse per ogni lottatore e conserva le novità della versione PS3, prima fra tutte la barra della Furia.

2. 40 LOTTATORI. EL'elenco dei personaggi è il più ricco di sempre. Vecchie glorie come Paul e King dovranno vedersela con i neofiti Bob, Miguel o Zafina.

3. GRAFICA MASSICIA. Forse Tekken Dark Resurrection, a suo tempo, destò maggior stupore, ma la qualità dei modelli e delle animazioni è altissima.



3 motivi per giocare a...

Jak and Daxter: Sfida senza Confini



1. VIAGGI. Potrai muoverti in lungo e in largo per l'universo, ma dovrai fare attenzione: pericoli di ogni genere, dai vulcani ai pirati spaziali, sono in agguato!

2. ENIGMI. *J&D:Sfida Senza Confini* non è un platform privo di spessore: non mancheranno sezioni con QTE o enigmi, che manterranno alto il livello di divertimento.

3. EXTRA. Oltre alla missione principale, durante l'esplorazione degli enormi scenari potrai cimentarti in missioni secondarie e scoprire mille bonus nascosti.

PS2

BUZZ!: IL QUIZZONE NAZIONALE
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+ »
 Pieno di domande di cultura generale sull'Italia, è uno dei Buzz! più completi e divertenti. L'ideale per le tue serate tra amici. **VOTO 87**

CALL OF DUTY WORLD AT WAR
» ACTIVISION » € 44,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ »
 Nulla a che vedere con la versione PS3, ma se ancora non sei salito a bordo dell'ammiraglia Sony, è uno sparattutto valido. **VOTO 81**

DRAGON BALL Z INFINITE WORLD
» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 Combattimenti spettacolari come sempre, ma con poche novità rispetto ai passati DBZ. Solo per irriducibili. **VOTO 87**

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO **Prezzo budget**
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 Un GdR avvincente come pochi, lungo e curatissimo. Non faticiamo a usare la parola capolavoro. **VOTO 95**

FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ »
 Da tempo ormai l'edizione PS2 della serie è una pallida ombra della sua sorella PS3. Riservato a chi fosse allergico a PES. **VOTO 68**

FINAL FANTASY XII **Prezzo budget**
» SQUARE ENIX » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ »
 L'ultimo FF per PS2 regala una trama appassionante, un comparto tecnico inattaccabile. Rivoluzionario. **VOTO 97**

GOD OF WAR II **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ »
 Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2. **VOTO 97**

GRAN TURISMO 4 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ »
 Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come PES è il gioco di calcio. **VOTO 94**

GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ »
 Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must. **VOTO 99**

GUITAR HERO III
» ACTIVISION » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 Nuovi pezzi e modalità di gioco per non togliersi mai la chitarra dal collo. Purtroppo su PS2 non esistono opzioni per l'online. **VOTO 92**

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
» SIERRA » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 Il furioso mutante verde creato dal genio di Kirby e Lee torna a seminare distruzione sulla PS2. Un piccolo classico dell'azione. **VOTO 89**

KINGDOM HEARTS II **Prezzo budget**
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti. **VOTO 93**

LEGO INDIANA JONES **Prezzo budget**
» ACTIVISION » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+ »
 Ripercorri le prime tre storiche avventure di Indy nell'inconfondibile mondo Lego. Puoi giocare in cooperativa. **VOTO 88**

MOTO GP 08
» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ »
 Le tre cilindrata del campionato ufficiale. Controlli raffinati, qualità tecnica e moto, piloti e circuiti reali. **VOTO 89**

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto. **VOTO 86**

PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+ »
 La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese. **VOTO 92**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ »
 Su PS2 la sfida PES-FIFA non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario. **VOTO 90**

RESIDENT EVIL 4 **Prezzo budget**
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ »
 Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie. **VOTO 95**

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE
» TECMO » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 Kratos ha su PS2 un rivale poco conosciuto ma combattivo: Argos, il protagonista di questa avventura appassionante. **VOTO 84**

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole. **VOTO 92**

SILENT HILL ORIGINS **Prezzo budget**
» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ »
 Il survival horror di Konami ripropone quanto di buono aveva l'originale per PSP... ma aggiungendo poco altro. **VOTO 90**

SINGSTAR QUEEN **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ »
 La serie SingStar aggiunge alla sua collezione 20 brani dei Queen, da "We are the Champions" a "Bohemian Rhapsody". **VOTO 85**

TRANSFORMERS
» ATARI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ »
 Avventura, azione, boss giganteschi. Questo titolo è di tutt'altro spessore rispetto ai mediocri tie-in dei film. **VOTO 90**

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ »
 Svr 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità. **VOTO 80**

WIPEOUT PULSE
» SONY » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ »
 Una buona conversione delle gare arcade che hanno già trionfato su PSP. Stavolta puoi giocare insieme a un amico. **VOTO 79**

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica de "4" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

L'AVVENTURA - AVVENTUROSA

I videogiochi hanno sempre fatto leva sul salto, sull'esplorazione, sulla risoluzione di enigmi. Ma dare vita ad avventure epiche non è facile...



1 Tomb Raider: The Angel of Darkness
 EIDOS | 2003

2 La Bussola d'Oro
 SEGA | 2007

3 Portal Runner
 3DO | 2001

4 EOE: Eve of Extinction
 EIDOS | 2002

5 Samurai Western
 AQUIRE | 2005

IL CALVO + FASCINOSO

Sai perché di questi tempi il mondo dei videogiochi è pieno di eroi calvi? Perché gestire i capelli è una faticaccia per il motore grafico. E perché calvo è bello!



1 Kratos
 GOD OF WAR | SONY | 2005

2 Agente 47
 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN | EIDOS | 2002

3 Sergente Cortez
 TIMESPLITTERS | EIDOS | 2000

4 Dhalsim
 STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY | CAPCOM | 2006

5 Bitores Mendez
 RESIDENT EVIL 4 | CAPCOM | 2005

LA SAGA + PROLIFICA

Sfornare capitoli annuali è una consuetudine per i titoli sportivi, ma sono molte le serie che si trascinano nel tempo con uscite a raffica. Spesso denunciando segni di stanchezza...



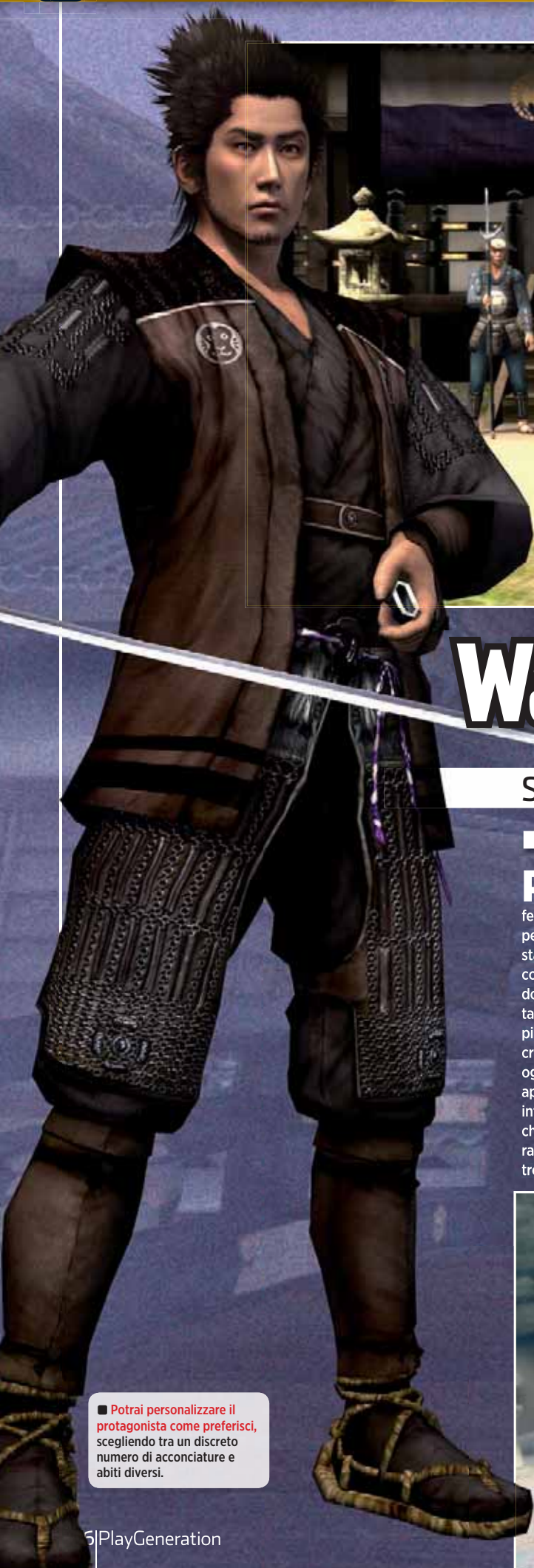
1 Dynasty Warriors
 PICCHIADURO | OMEGA FORCE | KOEI

2 EyeToy
 ABILITÀ | SONY | SONY

3 Burnout
 GUIDA | CRITERION | ACCLAIM/EA

4 Mortal Kombat
 PICCHIADURO | MIDWAY | MIDWAY

5 SingStar
 MUSICALE | LONDON STUDIO | SONY



■ *Way of the Samurai 3* è un'avventura freeroaming ambientata nel Giappone dell'epoca Sengoku.



Hm... That was impressive

Way of the Samurai 3

SEGUI LA VIA DEL GUERRIERO

PS3 RISING STAR GAMES AZIONE IMMINENTE

Primo episodio su PS3 della longeva serie Spike, *Way of the Samurai 3* è ambientato nel Giappone feudale della tormentata epoca Sengoku. In un Paese perennemente in guerra, il nobile Fujimori ha conquistato l'immaginaria regione di Amana governandola con il pugno di ferro. Nei panni di un samurai solitario, dovrai fare la tua parte per cambiare la situazione aiutando i clan rivali di Fujimori, ma anche facendo il doppio gioco per conto del signorotto locale. Una volta creato il tuo protagonista, che potrai personalizzare in ogni dettaglio, ti troverai in un mondo completamente aperto, in cui potrai scegliere liberamente la strada da intraprendere e il modo di affrontare le varie situazioni che ti troverai davanti. Le tue scelte, tuttavia, non saranno senza conseguenze, e al termine dell'avventura troverai ad attenderti uno dei 22 finali diversi dispo-

nibili. Al tuo fianco, volendo, potrai avere una partner di sesso femminile (ne incontrerai diverse nel corso dell'avventura) che potrà aiutarti in combattimento, conferirti bonus diversi e perfino intrecciare una relazione con il protagonista. Le missioni non prevedono soltanto di combattere, ma anche di renderti utile al villaggio, aiutando ad esempio a macinare il riso o ad accudire gli animali. La grafica appare abbastanza spartana, e il sistema di combattimento è inizialmente un po' troppo lineare, ma il fascino dell'ambientazione e la libertà d'azione potrebbero conquistarti. **O**

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA

La struttura open world e le numerose possibilità di scelta potrebbero valere il prezzo del biglietto, nonostante grafica e sistema di combattimento siano un po' scarni.

■ Potrai personalizzare il protagonista come preferisci, scegliendo tra un discreto numero di acconciature e abiti diversi.

■ Sostieni l'una o l'altra fazione, oppure fai il doppio gioco e portale ad annientarsi a vicenda, come nei film di Kurosawa.





■ Oltre alle missioni che prevedono di combattere, dovrai svolgere anche compiti meno cruenti, come macinare il riso.



■ Potrai migliorare il tuo equipaggiamento recandoti dall'armaiolo del villaggio, che renderà più efficaci le tue armi.



■ Il sistema di combattimento non è particolarmente complesso, e prevede l'uso di due soli tasti.



Nei panni di un samurai solitario, vivrai un'avventura ambientata nel periodo Sengoku, e caratterizzata da una grande libertà d'azione.

» FAI LA COSA GIUSTA

Nel corso dell'avventura sarai spesso chiamato a prendere delle decisioni nel corso dei dialoghi. Accettare o meno una missione, come aiutare la gente di un villaggio, ritrovare persone

scomparse o favorire l'una o l'altra parte in causa, avrà delle ripercussioni sulla trama del gioco e ti porterà, al termine dell'avventura, a un finale diverso.



■ **BRAVO RAGAZZO.** Combatti contro l'oppressore, difendi i deboli e metti al servizio della gente, e sarai premiato.



■ **SETE DI SANGUE.** Seminare il terrore non è difficile: sguaina la spada e i contadini fuggiranno terrorizzati.

» SOMIGLIA A...



RYU GA GOTOKU:KENZAN

Non è mai arrivato in Europa, ed è un peccato, visto che si tratta di una delle migliori avventure ambientate nel Giappone feudale.



WAY OF THE SAMURAI 2 (PS2)

L'episodio immediatamente precedente all'interno della serie, uscito su PS2, offre un'esperienza di gioco molto simile.



■ *Dante's Inferno* è un gioco d'azione alla *God of War*: intensi combattimenti contro giganteschi mostri, ma anche enigmi e piattaforme.

PS3 - PSP ELECTRONIC ARTS AZIONE/AVVENTURA IMMINENTE

Dante's Inferno

L'INFERNO NON PUÒ **ATTENDERE**

EA Games vuole mandarti all'inferno. Letteralmente. In *Dante's Inferno*, infatti, ti addenterai nell'oltretomba alla ricerca della tua amata Beatrice, in un'avventura ispirata molto vagamente alla prima parte della Divina Commedia di Dante. Se i richiami al classico letterario sono abbastanza fumosi, ben più netta è l'influenza di un altro classico, questa volta dei videogiochi, come *God of War*. Meccaniche, controlli, ritmo dell'avventura, l'alternarsi di combattimenti, enigmi e platform sono pressoché identici, e persino certe carrellate della telecamera durante gli scontri con i boss sono le stesse! Per quanta attenzione abbiano potuto riporre nel seguire a puntino il "manuale del perfetto action game epico", però, gli sviluppatori non hanno potuto rubare alla saga di Kratos quella sfuggente ma fondamentale qualità chiamata carattere. Pur essendo un prodotto di altissimo artigianato videoludico (impressionante, tra l'al-

tro, la fluidità del motore grafico), il titolo dei Visceral Studios non arriva mai a coinvolgere davvero, anche se dobbiamo ammettere che la rappresentazione dell'inferno offerta, a partire dalle sfigurate incarnazioni dei peccati capitali, sono cariche di perverso fascino. Tra i pochi elementi originali del gioco va citato il dualismo del sistema di combo, diviso tra tecniche legate alla salvezza e altre, più brutali, legate alla dannazione: condannando o salvando i nemici guadagnerai anime che potrai spendere per acquistare nuove tecniche. In sintesi, pur non essendo cultori dell'originalità a tutti i costi, non possiamo non dirci perplessi dalle prime ore di gioco. Per quanto il titolo EA Games sia indubbiamente gradevole e curato, è difficile che riesca a reggere il confronto con la nuova avventura di Kratos. ○

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA

Dante's Inferno si presenta come un'intensa avventura alla *God of War*, tecnicamente curata e con un solido sistema di gioco, ma per nulla originale.

■ *Dante si avventura all'inferno* sulle tracce della sua amata Beatrice, rapita da Satana in persona.

■ L'arma principale di Dante è una enorme falce ottenuta combattendo contro la Morte in persona.





■ La trama della versione PSP sarà molto simile a quella PS3, e la data d'uscita è prevista intorno allo stesso periodo.



■ Il design dei nemici è molto interessante, in particolare per quelli ispirati ai sette peccati capitali.



■ Il sistema di controllo ricorda molto titoli come *God of War*. Se ti piace il genere, non avrai difficoltà a procedere nell'avventura.



Un inedito Dante guerriero fa sfracelli all'inferno in un gioco d'azione ispirato più da *God of War* che dal capolavoro della letteratura.

» POETA DA COMBATTIMENTO

Sarà anche un uomo di lettere, ma Dante non si tira indietro davanti al combattimento, specialmente se di mezzo c'è la sua amata Beatrice. O, almeno, è così nella versione "riveduta e corretta"



■ **LA FALCE.** Rubata direttamente dalle ossute manacce della Morte, è l'arma principale usata dal protagonista.

che lo vede protagonista di *Dante's Inferno*. Altro che selva oscura, antichi poeti latini e svenimenti a ogni piè sospinto...



■ **LA CROCE.** Questa arma a lunga gittata ha il potere di rimettere i peccati dei dannati... o di distruggerli.

» SOMIGLIA A...



GOD OF WAR

Beh, qui si va un po' oltre il "somiglia a". Meccaniche e sistema di controllo sono uguali, così come la stazza dei nemici da affrontare. Cambia più che altro l'ambientazione.



NINJA GAIDEN SIGMA 2

I punti di contatto non mancano nemmeno qui, ma NGS 2 ha combattimenti più tecnici e frenetici, e manca completamente di elementi avventurosi.



■ Il sistema di controllo di *Heavy Rain* è insolito, a tratti quasi sperimentale. Oltre al QTE, dovrai mimare le azioni dei personaggi (aprire un armadio, lavarsi) con movimenti degli stick.

PS3 SONY AVVENTURA IMMINENTE

Heavy Rain

UN'AVVENTURA CHE GIOCA CON LE TUE EMOZIONI

I creatori di *Fahrenheit* (lo studio francese Quantic Dream) tornano con un'altra coraggiosa scommessa. La trama di *Heavy Rain* è incentrata su un'ondata di misteriosi crimini, perpetrati dal "killer dell'origami" (l'arte giapponese di piegare la carta per creare sculture tridimensionali). Potrai vivere l'intricata trama del gioco attraverso gli occhi di quattro diversi personaggi: un detective privato, una spogliarellista, un architetto tormentato dalla perdita del figlio e un agente dell'FBI tossicodipendente. Ti alternerai di volta in volta al controllo di ciascuno dei protagonisti, vivendo da quattro diversi punti di vista una storia adulta e ricca di possibilità. Se uno dei personaggi dovesse morire, passerai a controllare uno degli altri, ma arriverai al finale senza conoscere alcuni dettagli della trama. Nel corso della nostra prova abbiamo potuto

constatare che nel corso dell'avventura i quick time event sono molto, forse troppo frequenti, anche in situazioni che forse non richiedevano interazione. La cosa che meno abbiamo gradito, però, è lo schema dei controlli: i personaggi si controllano come le auto nei giochi di guida, tenendo premuto R2 per camminare e usando lo stick per dirigere il personaggio. Il ritmo dell'avventura, inoltre, è prevedibilmente piuttosto lento. Tuttavia, la trama è davvero intrigante e ricca di pathos, e il livello grafico è incredibile, con modelli e volti poligonali di bellezza commovente. Appuntamento al mese prossimo con la recensione. ●

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA

Giudizio difficile per un gioco tanto particolare da rappresentare quasi una scommessa: potrebbe rivelarsi tanto un capolavoro quanto uno sterile esperimento.

■ I quattro protagonisti (una stripper, un detective, un agente dell'FBI e un architetto) offrono quattro punti di vista diversi sulla storia.

■ Se avrai bisogno di un indizio, premendo un tasto potrai scoprire cosa pensano i personaggi in quel momento.



■ Il tono della storia è molto "adulto" e spesso drammatico, il che rende *Heavy Rain* un titolo non adatto ai minori di 18 anni.



■ Lo studio francese *Quantic Dream* non è nuovo a titoli narrativamente importanti, avendo lavorato a *Fahrenheit*.



■ In alcuni momenti lo schermo si "divide" mostrando diverse scene, come in *Fahrenheit* o nella serie TV "24".

» SOMIGLIA A...



FAHRENHEIT (PS2)

Un altro titolo "sperimentale" sviluppato da *Quantic Dream*. Una storia eccezionale (finale a parte), ma con alcuni elementi di gioco tutt'altro che perfetti.



BROKEN SWORD: IL SONNO DEL DRAGO (PS2)

Un'avventura punta e clicca di stampo molto classico ma di discreta fattura, incentrata sulla narrazione e su una serie di intriganti enigmi.



Ti alternerai di volta in volta al controllo dei quattro protagonisti, vivendo da diversi punti di vista una storia adulta e ricca di possibilità.

» ATTORI DI PRIM'ORDINE

Caratterizzati in maniera eccellente e modellati con una cura estrema, ai limiti del fotorealismo, i quattro protagonisti di *Heavy Rain* sono il vero motore del gioco.



■ **VECCHIA CONOSKENZA.** Una prostituta alla ricerca di suo figlio è la protagonista dei primi trailer di *Heavy Rain*.

Le scelte che farai nei loro panni, infatti, contribuiranno a dare forma a una trama che avrà esiti diversi a seconda del tuo comportamento.



■ **QUASI VERI.** L'espressività dei volti è incredibile. Il gioco contende a *Uncharted 2* il ruolo di parametro grafico per PS3.

■ Nel corso del gioco, alcune meccaniche cambieranno da personaggio a personaggio. L'agente Jayden, ad esempio, è l'unico a poter usare il sistema investigativo virtuale.



■ Il sistema di controllo ha sollevato diverse perplessità, in particolare per la scarsa sensibilità dei sensori.



■ **Tony Hawk Ride** sfrutta un innovativo controller con sensori di movimento per rendere l'esperienza dello skate ancora più realistica.

■ **Inclinando e sfiorando** la periferica in corrispondenza dei sensori a infrarossi potrai eseguire nollie, ollie e trick avanzati.



■ Le modalità di gioco includono la carriera per singolo giocatore, sfide di abilità, gare senza esclusioni di colpi e competizioni online.



■ Il gioco, da noi provato nella sua versione americana, già disponibile nei negozi, non ci ha colpito per la sua originalità.

Tony Hawk Ride

UN VERO SKATEBOARD NEL TUO SALOTTO

PS3 ACTIVISION SPORTIVO IMMINENTE

Dopo aver perso lo scettro di re dello skate virtuale con l'esordio nel settore di EA, la saga *Tony Hawk* tenta il colpaccio puntando sull'effetto novità dato da una nuova periferica. Si tratta di una riproduzione di una tavola da skate in plastica e gomma, con sensori a infrarossi capaci di rilevarne il movimento. Potrai eseguire ollie, nollie e rotazioni a 360° inclinandola nelle tre dimensioni. Sforando con mani e piedi i sensori disposti ai lati della periferica, idealmente, dovresti eseguire grab e altre evoluzioni, ma nel corso della nostra prova, basata sulla versione americana in vendita da diverse settimane, i casi in cui i movimenti sono stati letti correttamente sono stati la minoranza. Le perplessità

sul sistema di controllo si accompagnano a una struttura povera di spunti originali. La classica carriera è affiancata da missioni in cui portare a termine acrobazie in sequenza, da gare di velocità e da una sezione online in cui confrontarsi con altri atleti virtuali. Infine, il comparto grafico risulta obsoleto. Questa volta sarà difficile per Tony non uscirne con le ossa rotte... **O**

» **SOMIGLIA A...** SKATE

» **PRIMA IMPRESSIONE:** MEDIOCRE

La periferica appare solida e ben costruita, ma al primo impatto la precisione dei sensori non convince del tutto. Grafica e struttura di gioco sono a dir poco spartane.

■ La periferica, che appare solida e di buona fattura, è stata progettata con la consulenza di Tony Hawk in persona.

Bayonetta



La nuova regina degli action game è la formosa, esagerata, irresistibile strega Bayonetta. Questa pagina di giochi e vignette è il nostro piccolo omaggio alla splendida protagonista del gioco Sega.

» La falsa strega

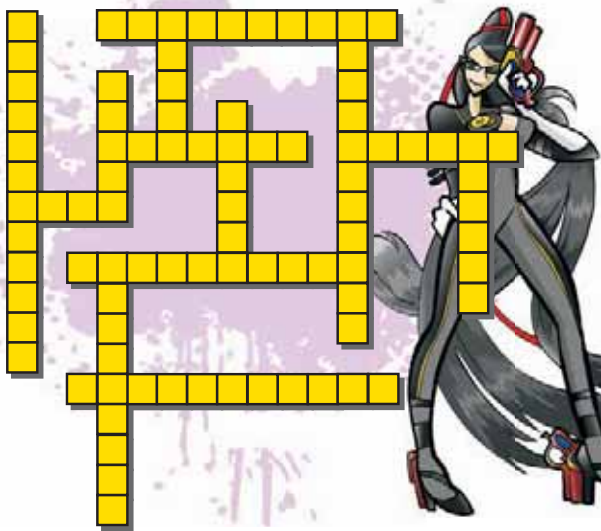
Un agente nemico si è infiltrato tra le streghe allo scopo di scovare Bayonetta ma, purtroppo per lei, non riesce molto bene a camuffarsi. Per poter dar prova di essere una strega degna di tale nome, dovrai scoprire la spia. Dai un'occhiata alle sagome qui sotto e trova, se ci riesci, quella che si differenzia dalle altre due.



Soluzione:

» Parole magiche

Per poter divenire streghe bisogna dimostrare di avere intelletto e spirito d'osservazione e questo cruciverba metterà in evidenza le due doti. Naturalmente, anche in una prova d'intelletto come questa bisogna mantenere un'etichetta degna della stregoneria, quindi tutti i 13 (numero magico) termini utilizzati per questo arcano cruciverba hanno un ché di mistico.



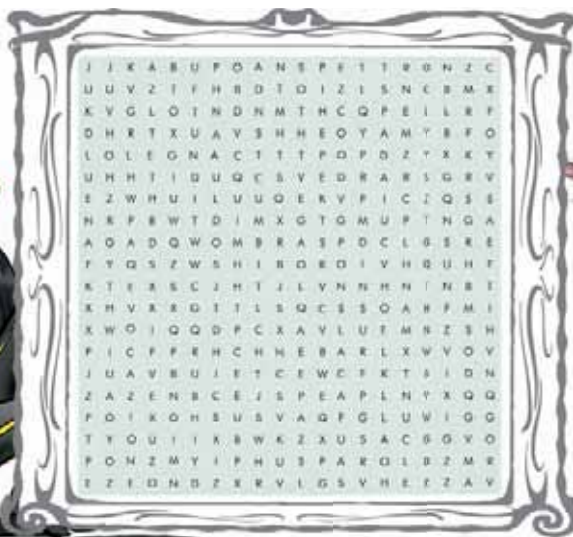
Colloca le seguenti parole:
AURA - CABALA - CALICE - CARTOMANZIA - CELEBRAZIONE
DURGA - ESBAT - INVOCATORE - PENTACOLO - PLENILUNIO
RITUALE - SABBAT - SPIRITISMO

» Humour



» Calderone di lettere

Giocando con Bayonetta rimarrai stupito da quello che l'affascinante strega è in grado di fare e dai nemici che è in grado di affrontare. Dimostra di non essere da meno e trova le 12 parole mescolate in questo calderone di lettere!



Parole da cercare:
OMBRA - DAGA - EVOCATIONE - SPETTRO
INCANTESIMO - SCUDO - SPADA - ATTACCO
CREATURA - SPARO - ANGELO - PIROETTA



Reg. Trib. CS n° 624
Anno V - N° 2 (50) - Febbraio 2010 - Periodicità mensile
Codice ISSN: 1827-6105
playgeneration@edmaster.it

Direttore Editoriale: Massimo Sesti
Direttore Responsabile: Massimo Sesti
Responsabile Editoriale: Alessandro Aprea
Editor: Alessandro De Vita
Consulenza Redazionale: Ivan Fulco
Redazione: Stefano F. Brocchieri, Massimiliano Braile, Marianna Cecere, Antonio Pizzo, Andrea Maderna
Collaboratori: Diego Cortese, Emilia De Castro, Leonardo Fedi, Massimiliano Marino, Marco Ravetto.
Segreteria di Redazione: Natascia Cuna

Realizzazione grafica: Cromatika S.r.l.
Art Director: Mario Veltri
Responsabile grafico di progetto: Nunzio Saladini
Responsabile Area Tecnica: Giancarlo Sicilia
Impaginazione elettronica: Elio Monaco, Guido Guglielmelli

Pubblicità: Master Advertising S.r.l. - Via F. Filzi, 27
20124 - Milano
Tel. 02 83121211 - Fax 02 83121207
e-mail: advertising@edmaster.it

Editore: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Via F. Filzi, 27 - 20124 Milano
Tel. 199.50.50.51* - Fax 199.50.00.05*
Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale
87036 Rende (CS)
Presidente e Amministratore Delegato: Massimo Sesti
Direttore Generale: Massimo Rizzo

Abbonamento 1 anno: 11 numeri (rivista + allegati) € 27,10 invece di € 32,89

Abbonamento 2 anni: 22 numeri (rivista + allegati)
€ 59,90 invece di € 65,78.

Offerta valida per il territorio nazionale fino al: 30/04/2010

Arretrati: Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 per contributo spese di spedizione (corriere espresso). Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al numero 199.50.50.51*. La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista dovrà essere inviata via fax al num. 199.50.00.05*, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. Via F. Filzi, 27 - 20124 Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:

- Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca BCC MedioCredito S.c.a.r.l. IBAN: IT85Q070628081000000012000 (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Versamento su cc/p n. 16821878 intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Assegno bancario non trasferibile intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (allegato in busta chiusa)
- carta di credito, circuito Visa, Cartasì, o Eurocard/Mastercard (inviando la Vs. autorizzazione, il numero di carta di credito, la data di scadenza, l'intestataro della carta e il codice CVV2, cioè le ultime 3 cifre del codice numerico riportato sul retro della carta).

SERVIZIO CLIENTI

☎ 199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 - 18.00

☎ 199.50.00.05* sempre in funzione

@ servizioclienti@edmaster.it

*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)

 Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento. Certificato UNI EN ISO 14001 - N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Gennaio 2010

© 2009

Axel Springer España S.A. - All rights reserved.

Published from PlayMania

with the permission of Axel Springer España S.A.

Reproduction in any manner in any language in whole or in part without prior written permission is prohibited.

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL
24
FEBBRAIO

» REPORTAGE FALLOUT: NEW VEGAS

Siamo volati in America per scoprire i primi dettagli sull'attesissimo sequel dell'avventura più colossale per PS3. Sei abbastanza duro da sopravvivere nel deserto postatomico di New Vegas?

» REPORTAGE KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

Lo abbiamo giocato, lo abbiamo finito (al 100%), e siamo rimasti a bocca aperta. Una volta ripresi dallo shock, abbiamo condensato la nostra avventura in un completissimo reportage. Sei pronto a scoprire gli sconvolgenti segreti del GdR d'azione più atteso?

» REPORTAGE

I MIGLIORI DEL 2009

L'anno che si è concluso è stato uno dei più ricchi per i giocatori. Tra titoli come *Uncharted 2*, *Assassin's Creed II* e *CoD Modern Warfare 2*, scegliere quali siano stati i migliori titoli degli ultimi 12 mesi non sarà affatto facile...

» GUIDE E TRUCCHI

DARKSIDERS

Ti sei perso all'incrocio tra Inferno e Paradiso? Ragni giganti e pipistrelli infernali stanno ballando la samba sulla tua misera carcassa? Tra un mese potrai vendicarti, grazie alla nostra completa guida sull'avventura più intrigante di questo inizio 2010!

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)